



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

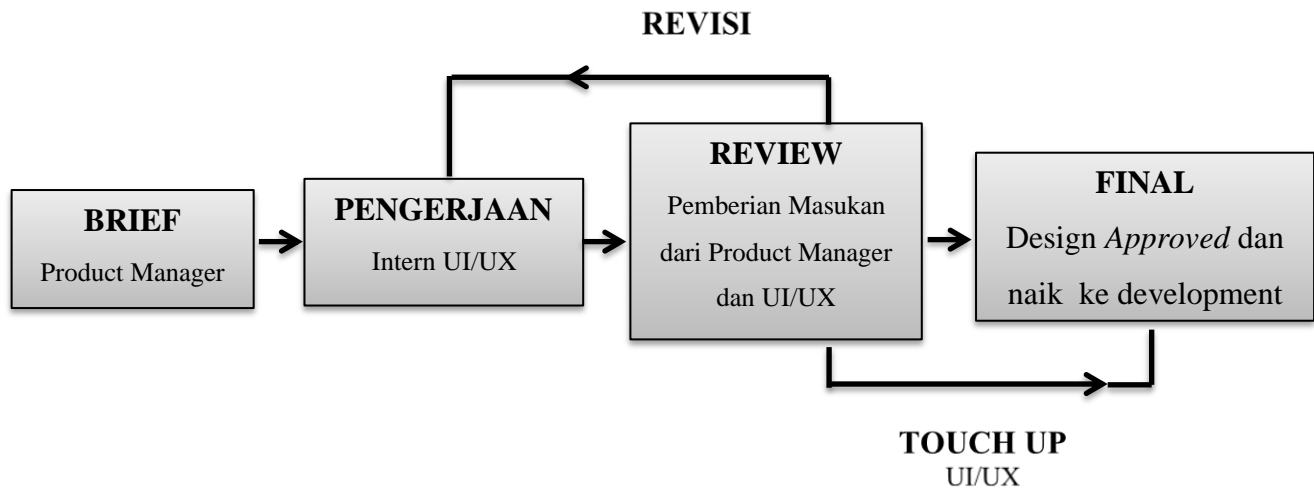
3.1. Kedudukan dan Koordinasi

3.1.1. Kedudukan

Posisi penulis di perusahaan PT Laris Intisari Nusantara adalah sebagai *UI (User Interface) / UX (User Experience) Intern* yang berada di bawah bimbingan Timothy O.G. Siahaan selaku *Product Manager* bagian *mobile apps*. Sebagai *UI/UX Intern*, saya bertanggung jawab atas pembuatan beberapa tampilan desain fitur pada aplikasi mobile dengan berdasarkan pada hasil riset yang dilakukan kepada target user perusahaan Larisin.

3.1.2. Koordinasi

Penulis berkoordinasi dengan seluruh tim *UI/UX* yaitu Melissa Yunita Lauw dan Septatiana A. Effendi, serta Timothy O.G. Siahaan selaku *Product Manager* di PT Laris Intisari Nusantara. Tahap pertama yang dilakukan yaitu pemberian *brief* oleh *product manager* mengenai konsep tampilan yang diinginkan. Tahap kedua, Penulis melakukan *research* ke berbagai *platform* dan dieksekusi ke sketsa *low fidelity*. Setelah itu penulis akan membuat tampilan desain *high fidelity* secara digital. Hasil dari desain *high fidelity* akan diberikan kepada *Product Manager* dan para *UI/UX* untuk diberi masukan. Dari masukan-masukan tersebut, penulis akan melakukan revisi ulang hingga diputuskan desain tersebut final. Hasil desain final kemudian diberikan ke *product manager* agar dapat melakukan *development* pada aplikasi.



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi

3.2. Tugas yang Dilakukan

Penulis selama menjadi *UI/UX Intern* di PT Laris Intisari Nusantara telah melakukan berbagai pekerjaan untuk keperluan pengembangan *start-up*. Di bawah ini adalah penjabaran tugas penulis, antara lain sebagai berikut:

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	0	<i>POS Larisin Kasir</i>	Membuat <i>library design system</i> untuk Larisin Kasir
		<i>Top-up Verification for Admin</i>	Membuat desain <i>web</i> untuk memverifikasi top-up untuk admin
		<i>ODT form on web for Admin</i>	Membuat tampilan desain <i>web</i> formulir untuk admin
2	1	<i>ODT Larisin Mobile – New User</i>	Membuat tampilan ODT (<i>On-Demand Task</i>) bagi pengguna baru dimana harus melakukan verifikasi foto KTP, Selfie + KTP, dan Selfie + Warung

		<i>ODT Larisin Mobile – Existing User</i>	Membuat tampilan ODT (<i>On-Demand Task</i>) untuk tugas baru, riwayat tugas dan daftar <i>voucher</i>
		<i>ODT Verification on web for Admin</i>	Membuat tampilan desain verifikasi ODT (<i>On-Demand Task</i>) pada web untuk admin
		<i>ODT Verification on web for BD / AM</i>	Membuat tampilan desain verifikasi ODT (<i>On-Demand Task</i>) pada web untuk BD / AM
		<i>Larin Mobile Apps - Profile</i>	Membuat tampilan profil pengguna untuk aplikasi <i>Larin Mobile</i>
3	2	<i>Larin Mobile Apps – How to use e-order Guide</i>	Membuat tampilan panduan penggunaan pesanan <i>online</i> untuk aplikasi <i>Larin Mobile</i>
		<i>Larin Mobile Apps – Checkout Cart</i>	Membuat tampilan keranjang pembelian produk untuk aplikasi <i>Larin Mobile</i>
		<i>Photo Editing</i>	Edit foto mesin sunmi untuk dijadikan <i>mockup</i>
4	3	<i>POS Larisin Kasir – Product Quantity & UOM</i>	Melakukan revisi pada POS larisin kasir dibagian pemilihan ikon jumlah dan UOM produk
		<i>Video Editing</i>	Membuat video tutorial penginstallan <i>Larin Mobile</i>
		<i>Video Editing</i>	Membuat video tutorial pesanan <i>online</i> Larisin Kasir
		<i>Video Editing</i>	Membuat video testimoni pengguna Larisin – Toko CK Baru
5	4	<i>Video Editing</i>	Merevisi video testimoni pengguna Larisin – Toko CK Baru

		<i>Video Editing</i>	<p>Membuat 5 video tutorial Larisin Kasir:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cara instal Larisin Kasir - Cara menambah produk - Cara mengubah harga produk - Cara bertransaksi - Cara mengatur printer
6	5	<i>Video Editing</i>	<p>Melanjutkan pembuatan 5 video tutorial Larisin Kasir:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cara instal Larisin Kasir - Cara menambah produk - Cara mengubah harga produk - Cara bertransaksi <p>Cara mengatur printer</p>
		<i>Video Editing</i>	<p>Membuat 4 video tutorial Larisin Mobile:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cara instal Larisin <i>Mobile</i> - Cara menambah Toko - Cara melakukan pesanan <i>online</i> - Cara membatalkan pesanan
		<i>Video Thumbnail</i>	Membuat ilustrasi <i>thumbnail</i> untuk 5 video Larisin Kasir dan 4 video Larisin <i>Mobile</i>
		<i>User Interview</i>	Melakukan wawancara di sekitar Citywalk Sudirman untuk mengetahui kesulitan aplikasi Larisin Mobile versi 1.1.9.
7	6	<i>Video Editing</i>	<p>Membuat 4 video tutorial website Larisin Penjual:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cara login website Larisin Penjual

			<ul style="list-style-type: none"> - Cara mencari produk - Cara mengubah harga produk - Cara membuka dan mendownload laporan per pelanggan
8	7	<i>Larisin Mobile apps – Coachmark for current version</i>	Membuat <i>coachmark</i> untuk aplikasi <i>Larisin Mobile</i> versi 1.1.9.
		<i>Larisin Mobile apps – Coachmark for newer version</i>	Membuat <i>coachmark</i> untuk aplikasi <i>Larisin Mobile</i> versi 2.0.0.
		<i>Illustration</i>	Membuat ilustrasi BAT untuk Eveline
		<i>UX Research</i>	Membandingkan aplikasi <i>Larisin Mobile</i> versi sekarang dan versi terbaru
		<i>Presentation Slide</i>	Membuat rangkuman dari hasil perbandingan yang telah dilakukan
9	8	<i>User Interview</i>	Melakukan wawancara terhadap penjual yang membuka toko kelontong di sekitar toko grosir Sinar Boedhi
		<i>User Interview & testing</i>	Melakukan wawancara dan user testing aplikasi <i>Larisin Mobile</i> 2.0.0. kepada pegawai <i>Larisin</i>
		<i>Video Editing</i>	Membuat 5 video tutorial website <i>Larisin Penjual</i> : <ul style="list-style-type: none"> - Manajemen Pelanggan - Manajemen Pengguna - Laporan per produk - Mengatur <i>scanner handheld</i> - Menghapus <i>cache Playstore</i>

10	9	<i>Video Editing</i>	<p>Melanjutkan pembuatan 5 video tutorial website Larisin Penjual:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Manajemen Pelanggan - Manajemen Pengguna - Laporan per produk - Mengatur <i>scanner handheld</i> - Menghapus <i>cache Playstore</i>
		Larisin Mobile App – Error Message Pop-Ups	<p>Membuat 5 <i>pop-up</i> beserta ilustrasinya untuk pesan <i>error</i> pada aplikasi Larisin <i>Mobile</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tidak ada koneksi - Tidak memiliki akses ke toko - Terjadi kesalahan pada system - Toko sudah pernah didaftarkan - Toko tidak berhasil ditemukan
		<i>Book Guide</i>	Membuat buku panduan pesanan online untuk pengguna Larisin Mobile
		Larisin Mobile app – Top-up saldo Pop-up	Membuat <i>pop-up</i> beserta ilustrasi untuk mengingatkan pengguna untuk melakukan pengisian saldo di aplikasi Larisin <i>Mobile</i>
11	10	<i>Video Editing</i>	<p>Melanjutkan 5 video tutorial website Larisin Penjual:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Manajemen Pelanggan - Manajemen Pengguna - Laporan per produk - Mengatur <i>scanner handheld</i> - Menghapus <i>cache Playstore</i>

		<i>Video Editing</i>	Menambahkan 1 video tutorial <i>website</i> Larisin Penjual, yaitu Menghapus <i>cache</i> Larisin Kasir
		<i>Book Guide</i>	Membuat buku panduan cara instal aplikasi Larisin Mobile, cara registrasi dan masuk ke aplikasi Larisin Mobile, serta cara memasukan kode <i>referral</i> toko di aplikasi Larisin <i>Mobile</i>
		<i>Website for creating promotion</i>	Membuat tampilan desain <i>website</i> yang digunakan untuk membuat promosi-promosi di toko.
		<i>Design Sprint</i>	<i>UX research problem with current application and find solution for the newer development. Brainstorming, affinity diagram, clustering & mapping, HMW, model concept</i>
12	11	<i>Design Sprint</i>	<i>UX research problem with current application and find solution for the newer development. Continue from before, wireframing, prototyping, UT</i>
		<i>Mobile feedback</i>	Membuat tampilan desain feedback form untuk mobile
		<i>Voucher</i>	Membuat desain <i>voucher</i> untuk digunakan di toko Sinar Boedhi dan Budi Ayu

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

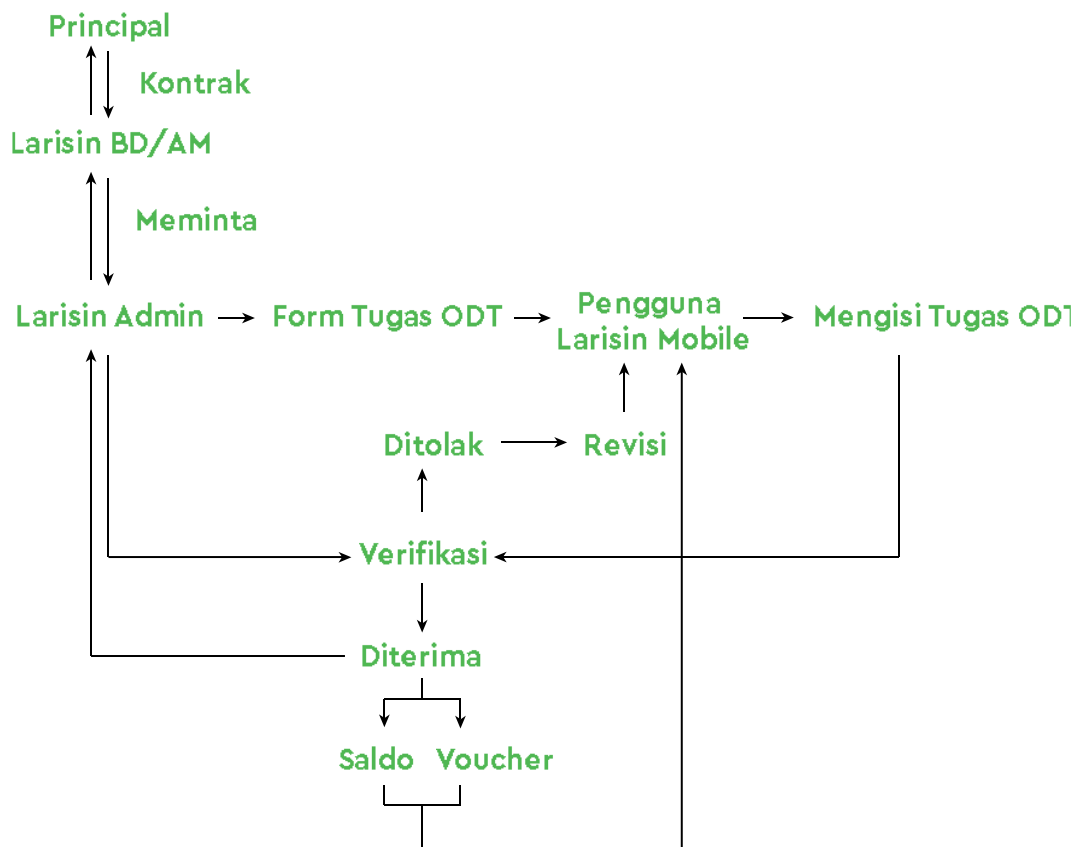
Dalam melakukan praktek kerja magang selama tiga bulan di PT Laris Intisari Nusantara yang dimulai sejak tanggal 9 Agustus 2019 hingga 8 November 2019, Penulis telah mengerjakan berbagai jenis pekerjaan, antara lain membuat library POS Larisin Kasir, membuat tampilan ODT (*On-Demand Task*) bagi pengguna baru dan lama pada mobile, ODT dan *top-up verification* pada website untuk Admin dan BD/AM, membuat tampilan formulir pada web untuk admin, membuat ulang tampilan keranjang dan profil pada aplikasi mobile, riset terhadap pengguna Larisin mobile, membuat *coachmark* aplikasi, membuat *pop-up error messages* dan *top-up* isi saldo aplikasi mobile, membuat video testimoni pengguna Larisin, video tutorial penggunaan POS Larisin Kasir, dan Larisin *Mobile*, serta *website* penjual.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Berikut ini adalah rincian pekerjaan yang dikerjakan penulis selama melakukan kerja magang di PT Laris Intisari Nusantara dari Agustus 2019 hingga November 2019 yaitu, antara lain:

3.3.1.1. ODT

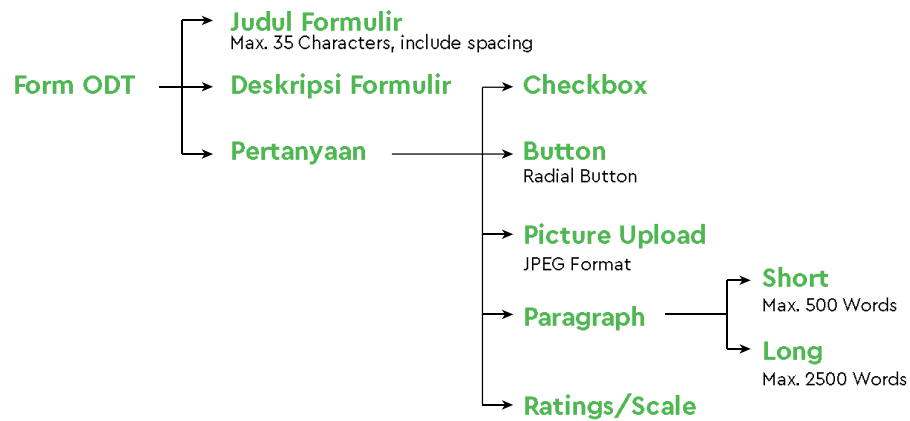
Penulis diminta untuk mengembangkan satu fitur baru yaitu bernama ODT atau *On-Demand Task*, dimana bertindak sebagai tugas yang dikerjakan oleh pengguna Larisin Mobile. Berikut adalah workflow keseluruhan ODT:



Gambar 3.2. *Workflow ODT*

Larisin BD/AM akan melakukan kerjasama/kontrak bersama Principal (Perusahaan FMCG). Hasil dari kontrak tersebut akan berupa brief tugas yang akan diberikan BD/AM ke admin Larisin. Lalu admin akan membuat template form tugas yang konten tugasnya berdasarkan pada konten brief principal. Setelah tugas dibuat, tugas akan disebarkan ke pengguna Larisin mobile. Pengguna yang mengisi akan dikirim kembali ke admin untuk diverifikasi. Apabila verifikasi ditolak, pengguna akan disuruh untuk revisi ulang dan jika diterima pengguna akan mendapatkan hadiah berupa saldo atau voucher tergantung dari hadiah tugas yang dia kerjakan. Hasil dari pengisian tersebut akan digabungkan dan dikirim kembali ke Principal dengan data yang sesuai dibrief tanpa membocorkan data pengguna.

3.3.1.1.1 Form ODT on Website



Gambar 3.3. *Workflow Form ODT*

The screenshot shows a web form titled 'Judul Tugas' with a placeholder text 'Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit; sed diam nonummy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna'. The form contains several sections:

- Pertanyaan 1:** A section with radio buttons for 'Opsi 1' and 'Opsi 2', a 'Tambah Opsi' button, a 'Pilihkan Ganda' dropdown, and a 'Wajib diisi' toggle switch.
- Pilih Produk yang warung Anda Jual:** A section with checkboxes for 'Opsi 1' and 'Opsi 2', a 'Tambah Opsi' button, a 'Pilihkan Centang' dropdown, and a 'Wajib diisi' toggle switch.
- Foto produk Indofood di Rak warung Anda:** A section with an 'Upload Gambar' dropdown, a placeholder image with a 'Upload Contoh Foto' button, and a 'Wajib diisi' toggle switch.
- Pertanyaan 4:** A section with a text input field, a 'Jawaban Singkat' dropdown, and a 'Wajib diisi' toggle switch.
- Apakah ada saran yang Anda ingin sampaikan?:** A section with a text input field, a 'Paragraf' dropdown, and a 'Wajib diisi' toggle switch.
- Seberapa puas Anda dengan produk A?:** A section with a 'Skala Linear' dropdown, a scale from 1 to 5 with 'Sangat' and 'Puas' labels, a 'Keterangan' box with a legend (1 = Sangat tidak puas, 2 = Tidak Puas, 3 = Netral, 4 = Puas, 5 = Sangat Puas), and a 'Wajib diisi' toggle switch.

At the bottom of the form are 'Batal' and 'Simpan' buttons.

Gambar 3.4. *Form ODT Sebelum Disimpan*

Form ODT dibuat agar admin dapat membuat tugas langsung sesuai *brief* yang diberikan oleh *principal* dan BD/AM. Pembuatan tugas berdasarkan pengisian yang menyerupai *Google Survey*, agar lebih mudah dan dimengerti.

Setelah Tugas diinput, tugas akan menyebar ke pengguna Larisin *Mobile* dalam bentuk tugas yang perlu dikerjakan. Pada gambar 3.26. adalah contoh bentuk desain final yang akan terlihat di handphone pengguna.

Judul Tugas

Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna

Pertanyaan 1

☐ Opsi 1


☐ Opsi 2

Pilih Produk yang warung Anda Jual

☐ Opsi 1

☐ Opsi 2

Foto produk Indofood di Rak warung Anda

Contoh Foto  Upload Foto Anda disini

Pertanyaan 4

Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam

Apakah ada saran yang Anda ingin sampaikan?

Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam

Seberapa puas Anda dengan produk A?

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 5 ☒ 6

Keterangan:

1 = Sangat tidak puas

2 = Tidak Puas

3 = Netral

4 = Puas

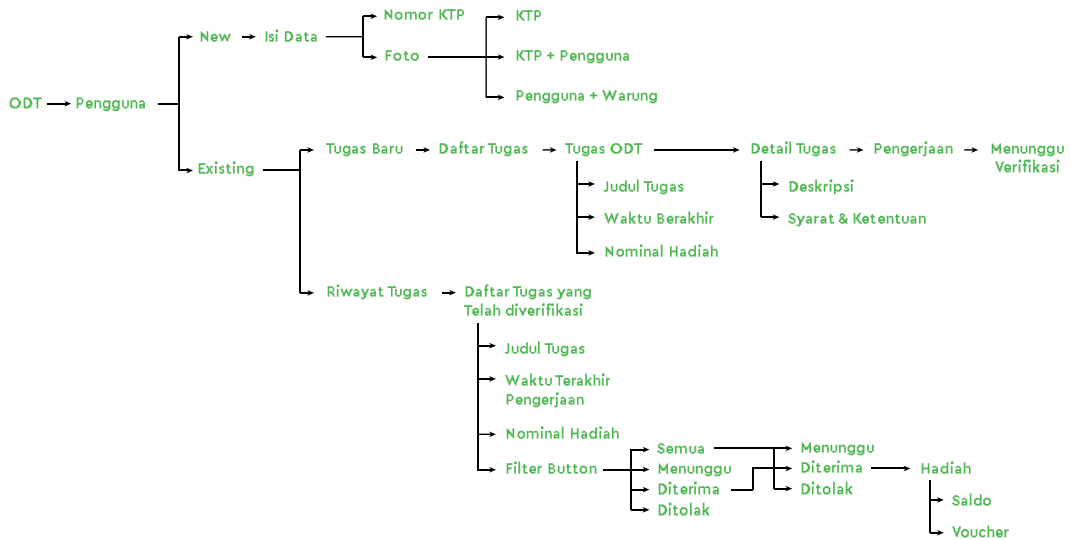
5 = Sangat Puas

Batal **Simpan**

Gambar 3.5. *Form* ODT setelah disimpan

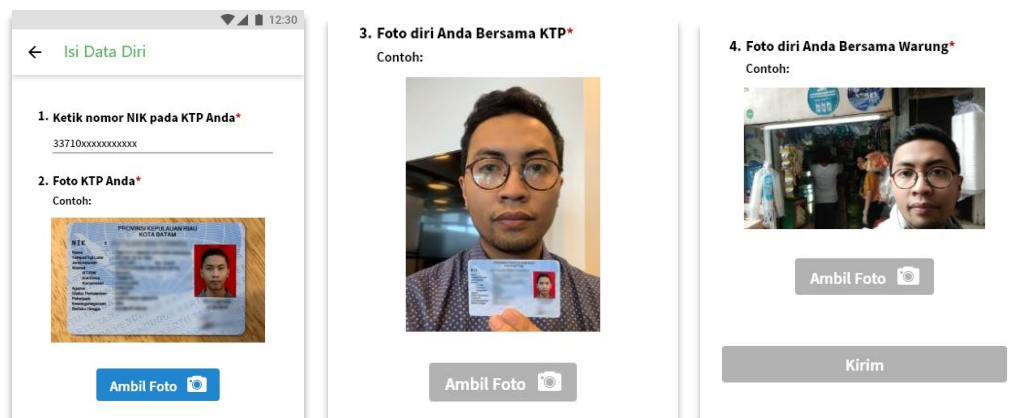
3.3.1.1.2 ODT for Larisin Mobile Application

Berikut adalah *workflow* ODT for Larisin Mobile:



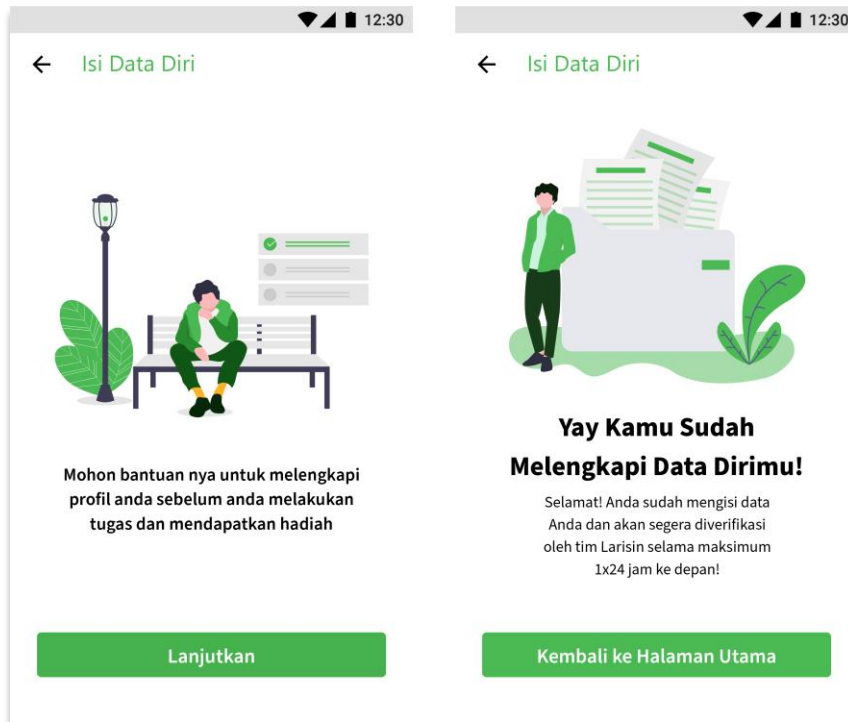
Gambar 3.6. *Workflow* ODT for Larisin Mobile

a. ODT untuk New User



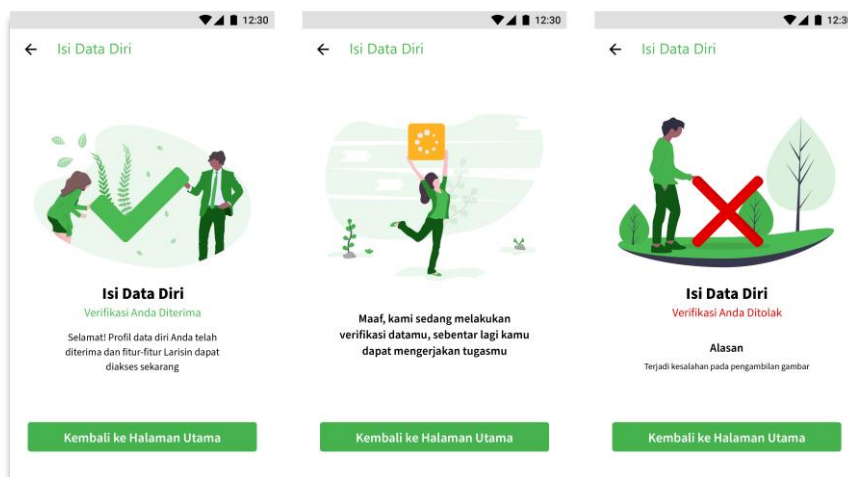
Gambar 3.7. Tampilan Isi Data Diri Pertama Kali

Penulis diminta untuk membuat form pengisian data dengan desain yang sederhana untuk mempermudah pengguna mengisi data. Pengguna yang pertama kali mendaftar harus diwajibkan untuk mengisi form ini agar fitur-fitur aplikasi yang lain terbuka. Disini diminta untuk memasuki nomor KTP, foto KTP, foto Bersama KTP, dan bila memiliki warung, diwajibkan untuk foto Bersama warung tersebut.



Gambar 3.8. Pesan Sebelum Pengisian (Kiri) dan Sesudah (Kanan)

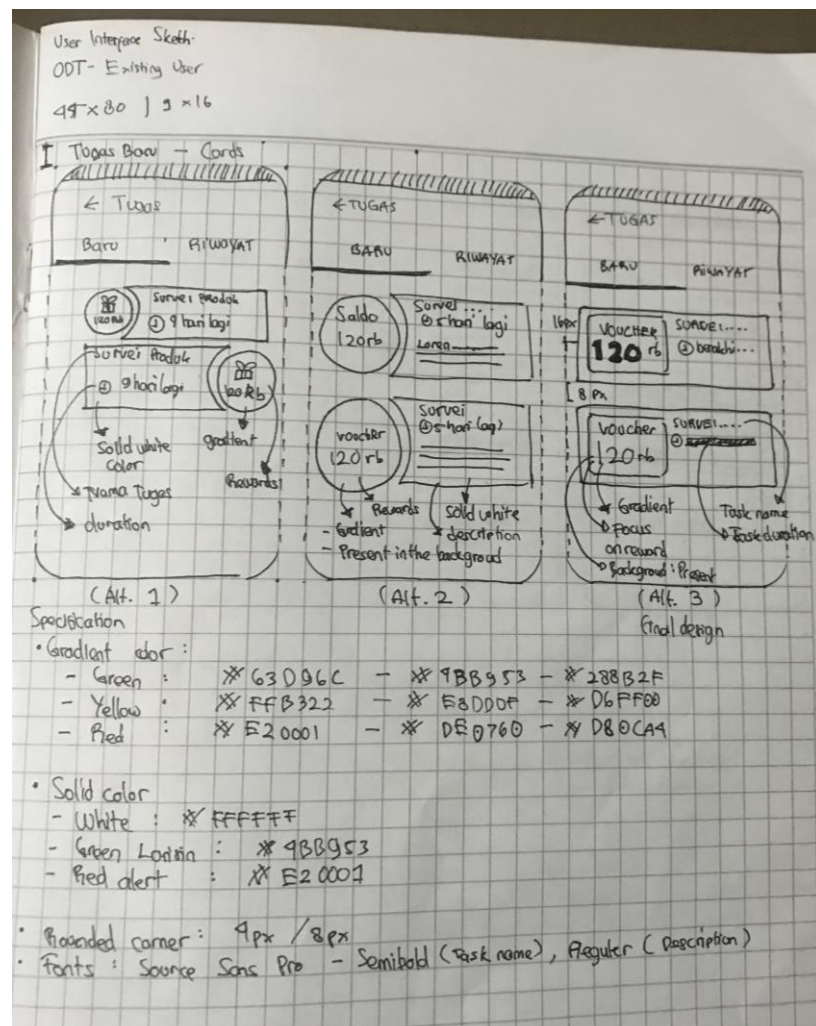
Sebelum pengisian form, pengguna diwajibkan untuk membaca keterangan yang menyatakan untuk melengkapi isi data diri sebelum melakukan tugas (gambar 3.3. bagian kiri). Bila, sudah melengkapi data akan muncul tampilan pesan (gambar 3.3. bagian kanan) yang menyatakan bahwa *retailer* sudah melengkapi data.



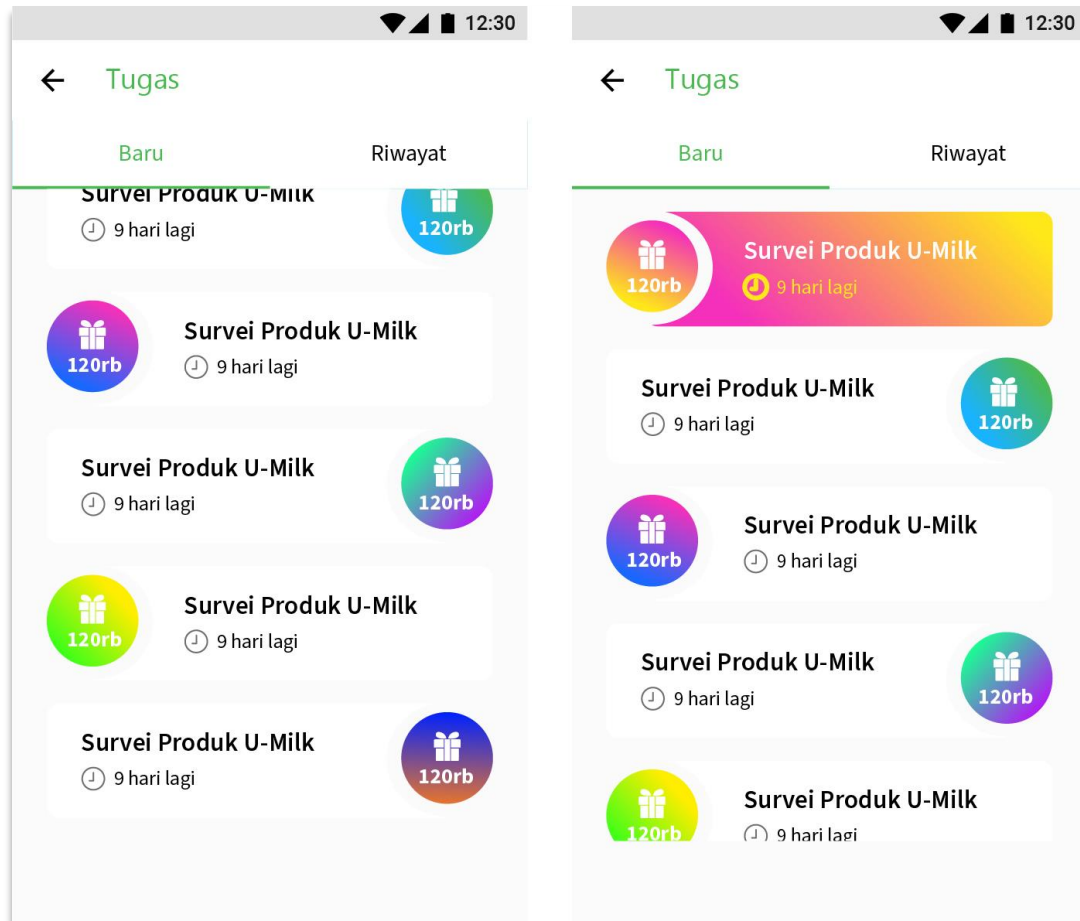
Gambar 3.9. Verifikasi Data Diterima (Kiri), Menunggu (Tengah), & Ditolak (Kanan)

Pada gambar 3.4. terdapat 3 tampilan verifikasi yang akan muncul setelah pengisian data diri. Tampilan yang pertama adalah verifikasi apabila data diri diterima oleh admin Larisin yang berarti tidak ada kesalahan pada pengisian, tampilan yang kedua adalah tampilan yang menyatakan bahwa pengisian sedang dicek oleh admin, dan yang terakhir adalah verifikasi ditolak yang biasanya berarti terjadi kesalahan pada pengisian. Desain yang digunakan berdasarkan pada research aplikasi seperti Go-Jek, Grab, dan Dana. Gambar ilustrasi diambil dari *undraw* karena mempercepat proses pengerjaan. Font yang digunakan pada teks adalah Source Sans Pro.

b. ODT untuk *Existing User*

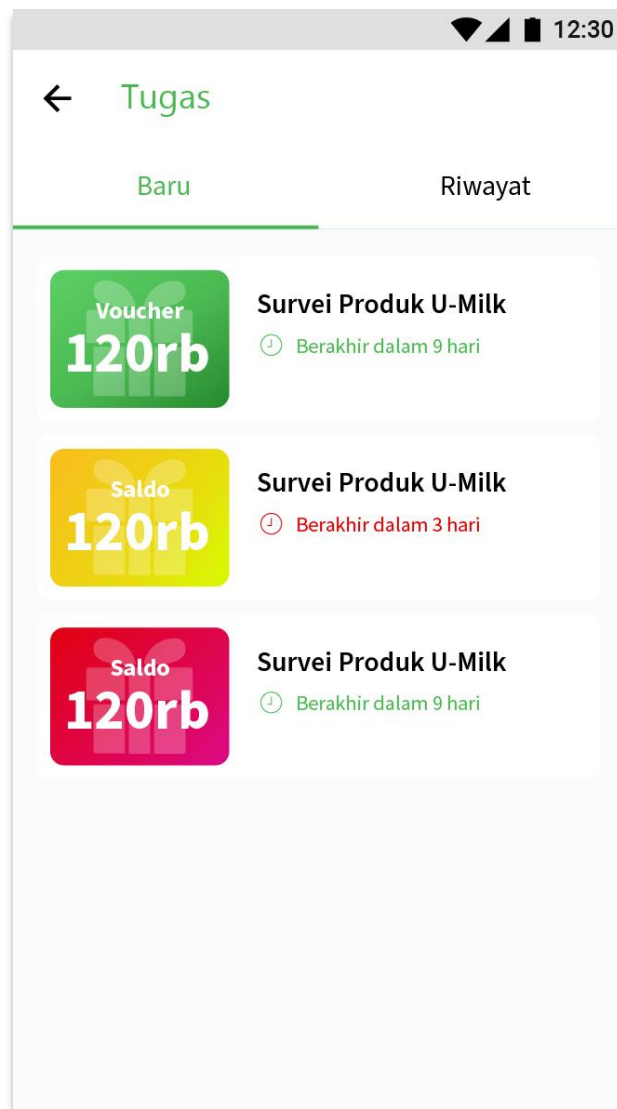


Gambar 3.10. Sketsa Daftar Tugas Baru



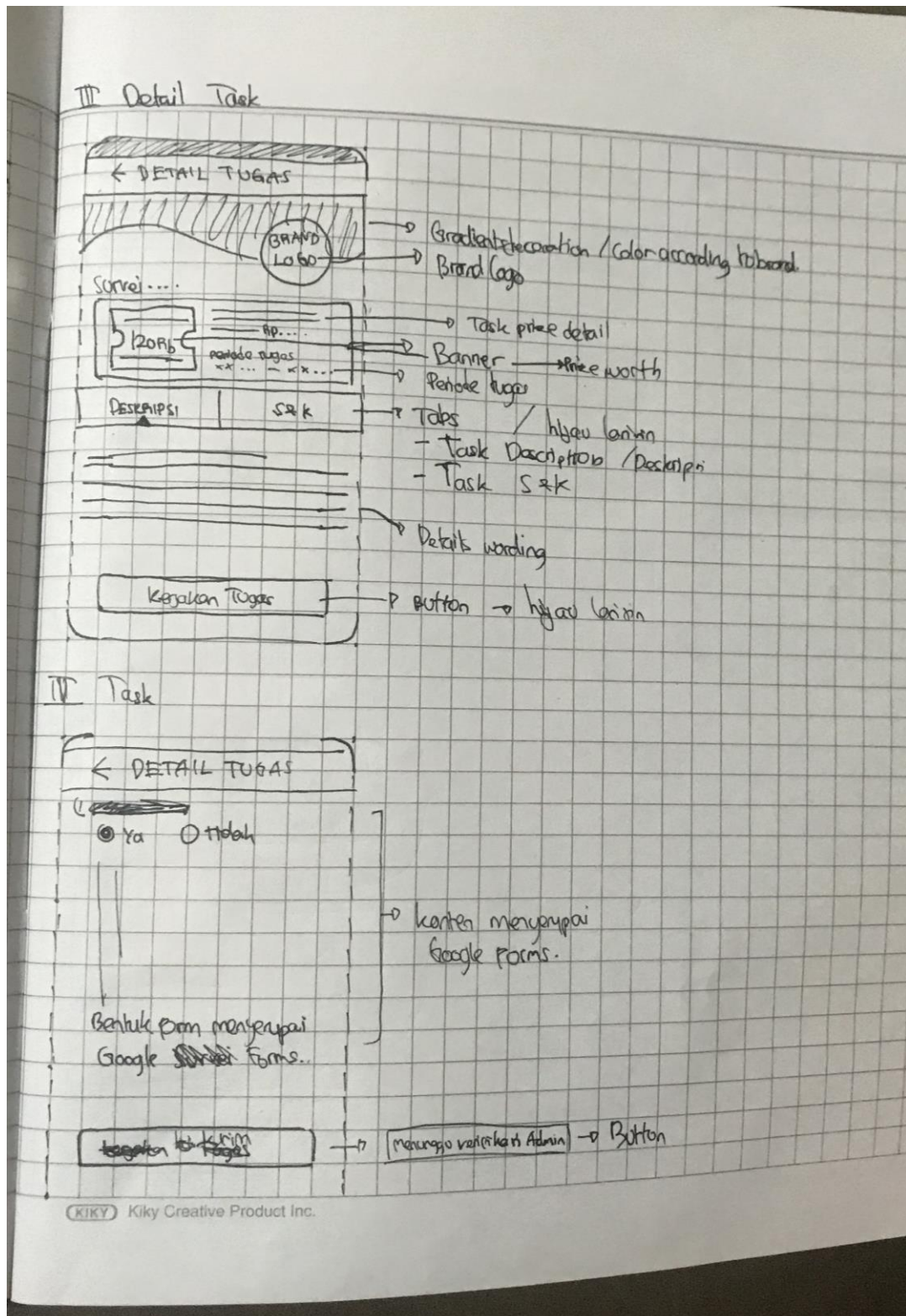
Gambar 3.11. Alternatif Desain Daftar Tugas Baru

Tampilan pada gambar 3.5. adalah beberapa alternative desain yang dibuat. Brief awal untuk pembuatan ini adalah tampilan seperti apa yang dapat menarik *retailer* untuk mengerjakan tugas tersebut. Penulis mendapatkan masukan bahwa perlunya penekanan pada hadiah dari tugas itu sendiri lalu kemudian membuat *list card*. Agar tidak buat bosan, Penulis memberi warna-warna *gradient* yang mencolok.



Gambar 3.12. Desain Final Daftar Tugas Baru

Setelah melakukan beberapa kali revisi akhirnya menetapkan desain pada gambar 3.6. sebagai desain final. Warna *gradient* yang digunakan hanya sebatas *gradient monochrome* hijau, kuning dan merah. Penekan pada nominal hadiah juga terlihat jelas dikarenakan warna *gradient* tersebut. Penggunaan kotak dan border untuk mengurung nominal hadiah juga membuat mencolok di layar handphone dan membuat pengguna fokus kepada hadiah dari tugas tersebut.



Gambar 3.13. Sketsa Detail Tugas Baru



Gambar 3.14. Desain Detail Tugas Baru

Setelah pengguna memilih tugas yang ingin dikerjakan akan muncul detail tugas yang kembali menjelaskan hadiah, nama tugas, deskripsi mengenai tugas, dan syarat & ketentuan yang berlaku. Desain pada *detail* didominasi warna hijau, kemudian pemutusan untuk menggunakan tab untuk memisah deskripsi dan S&K, dibanding harus *scroll* kebawah.

← Survey Produk U-Milk

1. Apakah toko Anda menjual produk U-Milk?*

☒ Ya ☐ Tidak

2. Varian produk U-Milk apa saja yang dijual di warung Anda?*

☒ U-Milk Susu Bubuk

☒ U-Milk Susu Kotak

3. Varian rasa U-Milk apa saja yang dijual di warung Anda?*

☒ U-Milk Stroberi ☐ U-Milk Mocha

☒ U-Milk Coklat ☒ U-Milk Banana

☒ U-Milk Vanilla

4. Tuliskan harga U-Milk Susu Bubuk yang dijual di warung Anda!*

Tiga Puluh Ribu Rupiah

5. Tuliskan harga U-Milk Susu Kotak yang dijual di warung Anda!*

Rp 7.500.

6. Foto produk U-Milk varian rasa apapun yang ada di warung Anda!*

(Foto harus menampilkan kemasan luar produk U-Milk)

Contoh:

Ambil Foto

Kirim

Gambar 3.15. Desain Isi Tugas

Isi dari tugas dibuat menyerupai desain form *Google Survey*, karena desain tersebut yang dapat memperlihatkan desain formulir. Kemudian apabila setelah pengisian akan muncul pesan telah mengisi survey dan hasil data telah dikirimkan ke admin.

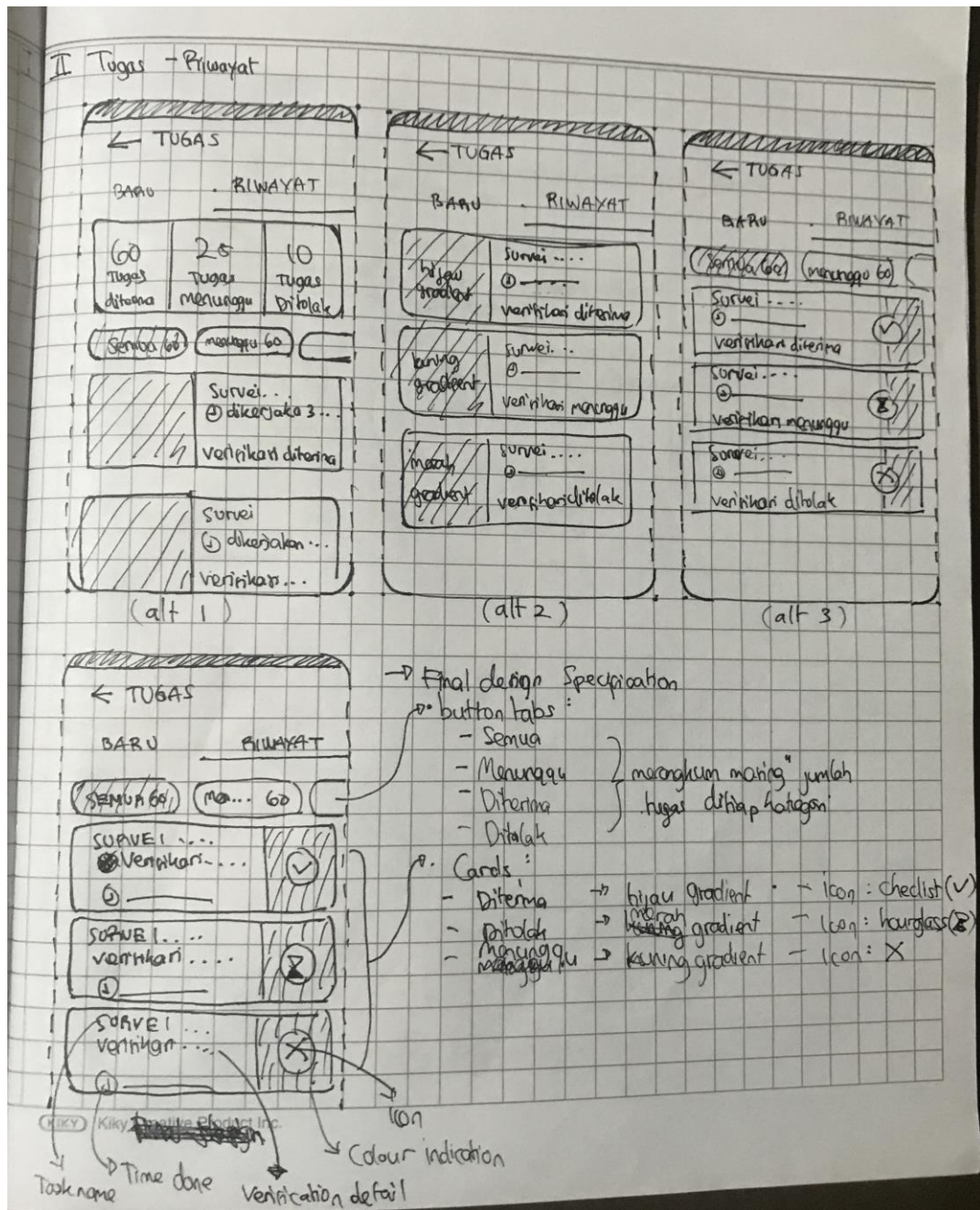
← Survey Produk U-Milk

Data Berhasil Masuk!

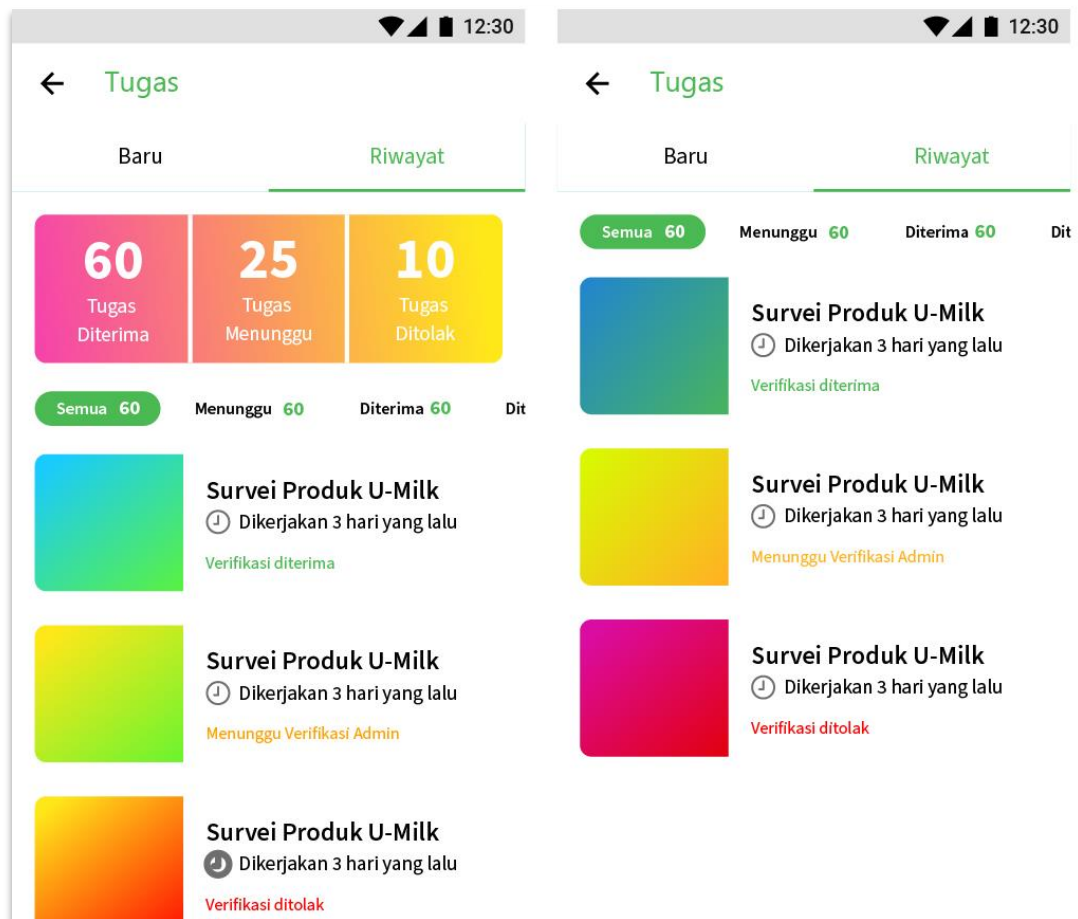
Selamat! Data hasil survei Anda sudah masuk dan akan segera diverifikasi oleh tim Larisin selama maksimum 1x24 jam ke depan!

Cek Halaman Tugas

Gambar 3.16. Pesan Data Tugas Telah Masuk

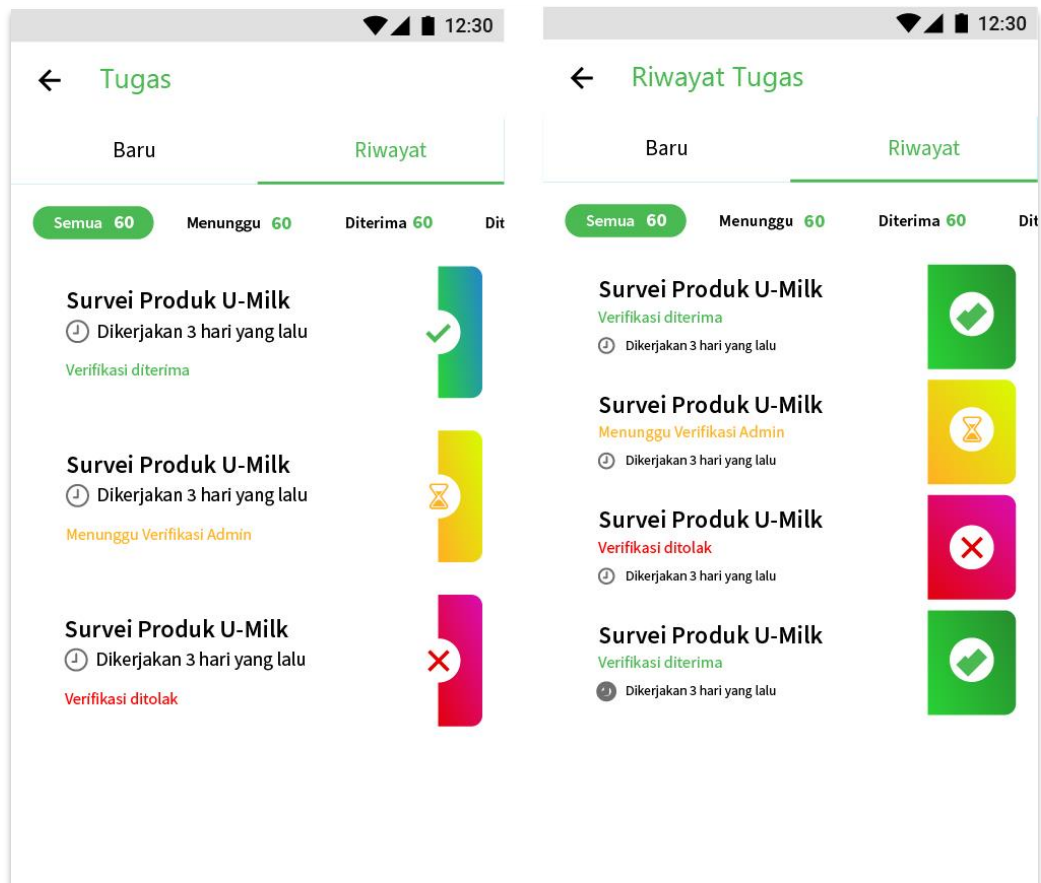


Gambar 3.17. Sketsa Riwayat Tugas



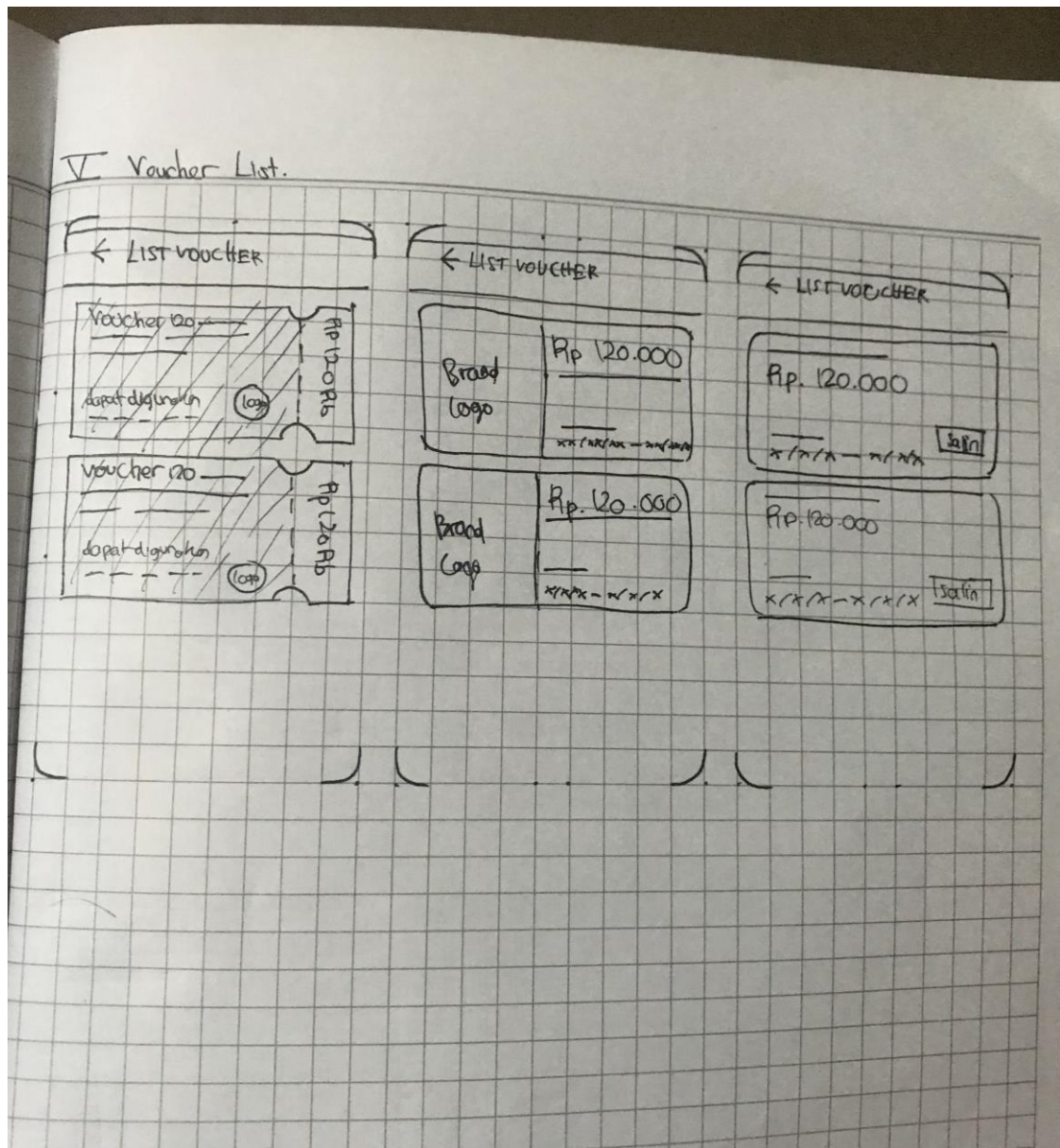
Gambar 3.18. Alternatif Desain Riwayat Tugas Pertama (kiri) dan Kedua (kanan)

Pada gambar 3.13. merupakan alternatif desain-desain untuk riwayat tugas. *Brief* disini adalah bagaimana caranya melakukan *filter* terhadap verifikasi tugas yang masuk. Sama dengan yang tugas baru, terdapat penggunaan warna-warna *gradient* yang dapat menjadi *main focus* mata. Secara desain ada yang langsung memperlihatkan secara rinci nominal dengan pemberian banner, dan ada juga hanya menunjukkan nominal dari *tab* saja. Tiap kategori verifikasi memiliki warna masing-masing, seperti semua dengan warna hijau, menunggu kuning, diterima biru, dan ditolak merah.



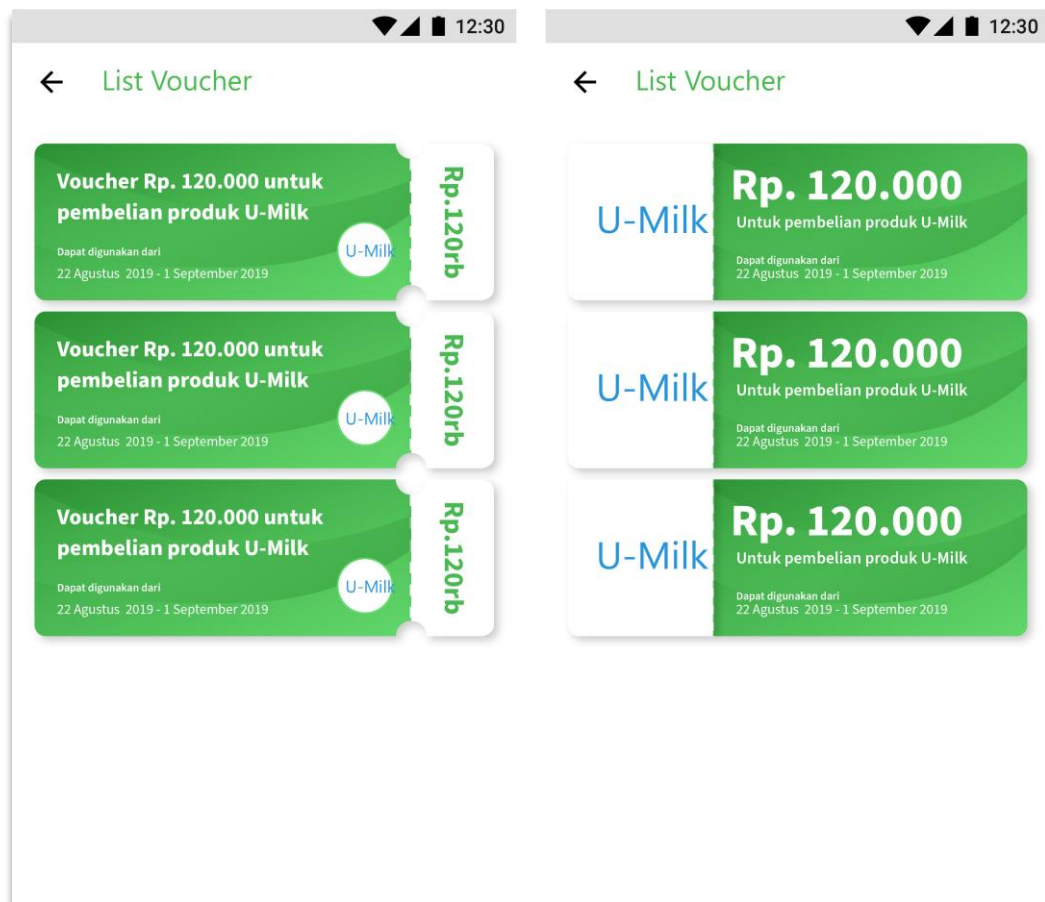
Gambar 3.19. Alternatif Desain Riwayat Tugas Ketiga (kiri) dan *Final Design* (kanan)

Akhirnya setelah berulang kali, direvisi akhirnya desain yang digunakan menyerupai sebuah kode *index* warna pada buku tanpa mengambil banyak *space*. Untuk mempermudah juga pemberian warna dan ikon gambar yang mempercepat pengguna untuk tahu bagaimana progres pengecekan isi tugas mereka.



Gambar 3.20. Sketsa Daftar Voucher

Selanjutnya, membuat daftar *voucher* dimana akan muncul apabila pengguna telah mengerjakan tugasnya. Pembuatan sketsa *low fidelity* sambil melakukan riset dari 2 kompetitor, antara lain Go-jek dan Grab yang sama-sama memiliki system reward untuk penggunanya.

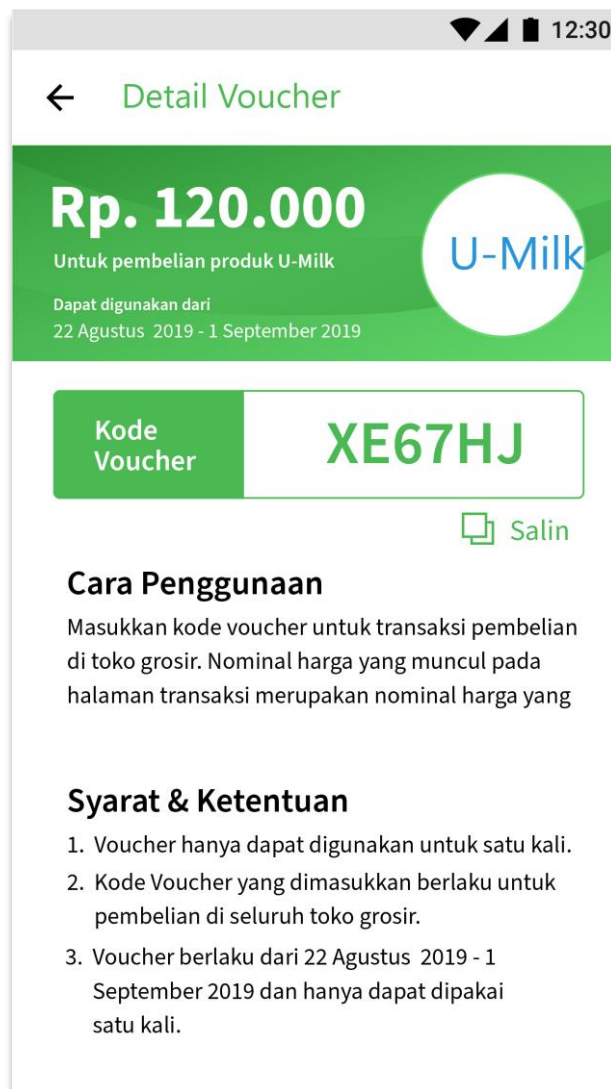


Gambar 3.21. Alternatif Desain Daftar Voucher Pertama (kiri) dan Kedua (kanan)

Ketika sedang mendesain daftar *voucher*, *C-level* menginginkan bahwa nominal hadiah itu penting dan harus terlihat jelas. Sehingga, penempatan *layout* diubah dan mengurangi kalimat yang kurang efektif, serta menonjolkan nominal hadiah yang didapatkan. Setelah itu, karena menganggap bahwa logo perusahaan yang memberikan hadiah tidak penting jadinya dihapus agar *space* menjadi lebih banyak. tersebut *voucher* juga bisa secara langsung digunakan dari pemberian tombol salin diawal pada tiap voucher tersebut seperti pada gambar 3.17.

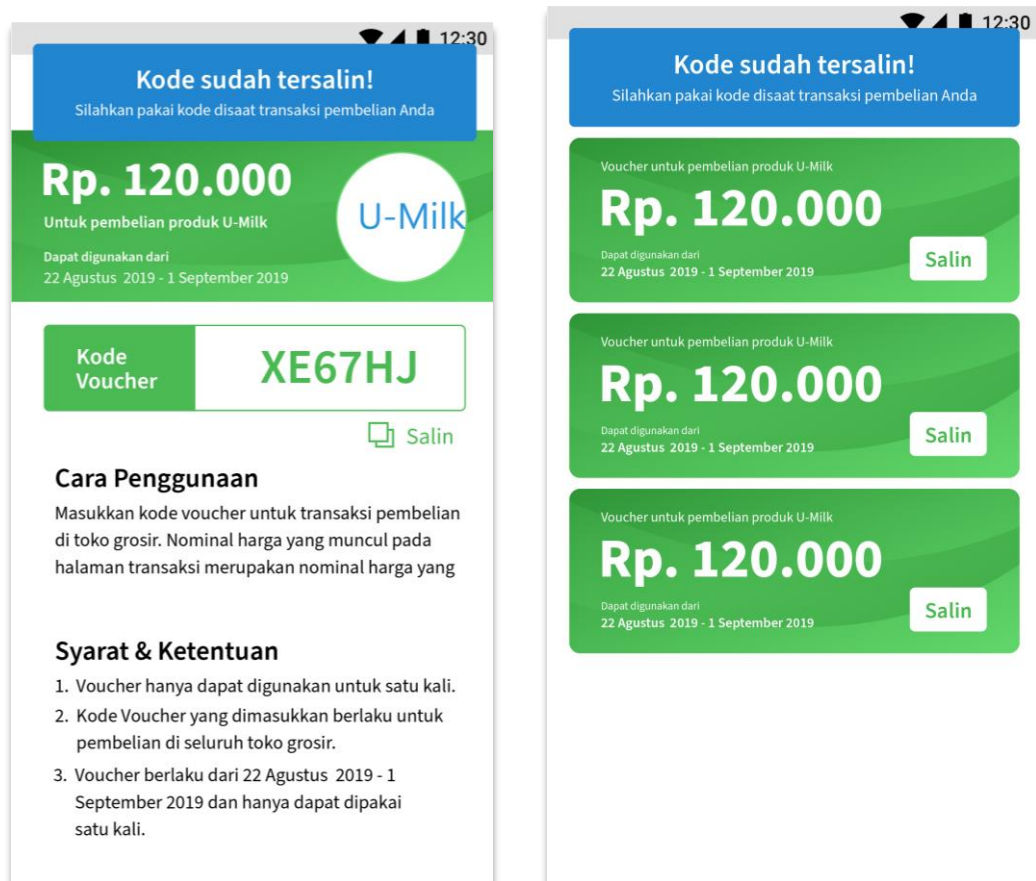


Gambar 3.22. Final Desain Daftar Voucher



Gambar 3.23. Desain Detail Voucher

Layout pada tiap *detail voucher* hanya memperlihatkan cara penggunaan, syarat ketentuan, dan kode voucher tersebut. Pada halaman ini juga pengguna dapat menyalin kode dengan menekan tombol *salin*. *Banner* juga secara langsung diambil dari desain pada daftar voucher namun menambahkan logo perusahaan yang menyelenggarakan disini.



Gambar 3.24. *Notification Pop-up* Ketika Salin Kode Voucher

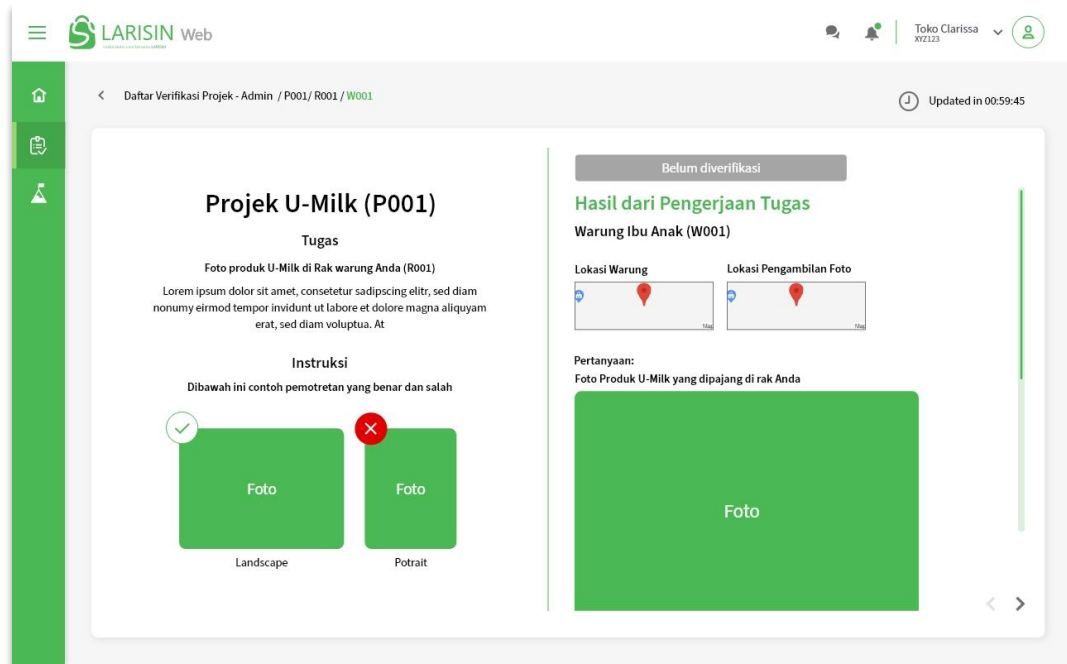
Ketika pengguna sudah menekan tombol salin, perlu terdapat notifikasi yang menandakan bahwa mereka telah berhasil menyalin. Yang dilakukan adalah memunculkan notifikasi *pop-up* dari atas. Notifikasi diberi warna biru karena sudah menjadi protokol dari perusahaan yang ditetapkan *in-house* UI/UX desainernya.

3.3.1.1.3 ODT Verification on Website



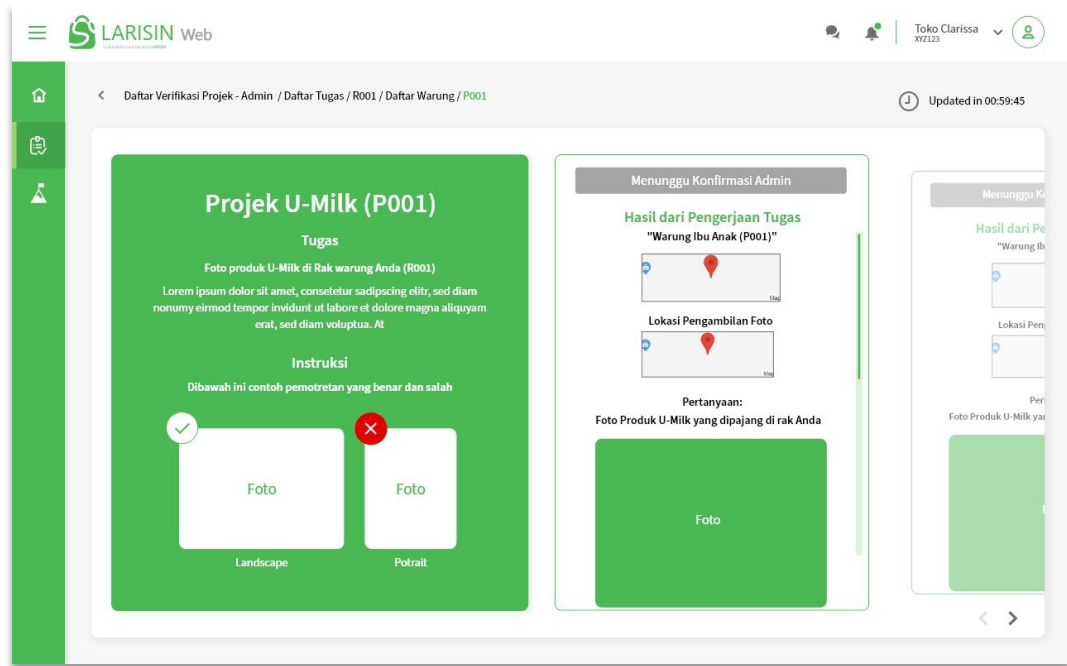
Gambar 3.25. *Workflow for ODT Verification on Website*

Verifikasi ODT adalah tugas pertama yang dikerjakan oleh Penulis ketika berhasil bergabung di Larisin. Penulis pertama kali dijelaskan bahwa secara alur tidak boleh membingungkan admin yang harus mengecek tugas secara manual dan mempermudah pengecekan tersebut. Verifikasi ODT ini berlaku tak hanya admin saja, namun BD/AM juga memiliki *layout* yang sama yang membedakan hanya mereka hanya memantau dan tidak melakukan *action*.



Gambar 3.26. Desain Verifikasi ODT pada Website

Penulis memutuskan untuk memanfaatkan layar menjadi 2 bagian, dimana bagian kiri adalah ketentuan tugas awal dan yang kanan adalah hasil jawaban yang telah dikerjakan oleh pengguna yang nantinya admin dapat melakukan pengecekan dengan posisi kiri yang tetap *on position* dan yang tugas dapat di *scroll*. Admin disini dapat melakukan konfirmasi dengan menekan tombol oke. Selanjutnya admin bisa langsung mengecek tugas berikutnya dengan menekan tombol *icon* lanjut di kanan bawah yang terlihat seperti panah.



Gambar 3.27. Alternatif Desain Verifikasi ODT pada Website

Penulis membuat alternatif desain seperti ini karena merasa bahwa desain yang dibuat sebelumnya terlihat sederhana dan membosankan, sehingga membuat Penulis bereksplorasi dan membuatnya menyerupai *card* dimana terdapat *instruction card* utama dan *card* tugas.

3.3.1.2. Website for Promo Making

Website for promo making digunakan untuk men-*generate* promo paket bagi *wholesalers*. Promo paket disini adalah penggabungan dari beberapa produk bundling yang kemudian dapat ditentukan berapa nominal diskon yang diberikan oleh *wholesaler* sendiri. Desain awal yang dilakukan oleh Penulis sedikit membingungkan secara alur, dikarenakan Penulis harus bekerja sama dengan seorang *Product Analys intern* yang tidak menjelaskan secara jelas dan harus membuat Penulis menebak alur yang diinginkan dan membuat Penulis bingung juga. Yang terjadi juga karena merasa *space* banyak kosong membuat Penulis memutuskan untuk membaginya menjadi dua layar seperti pada gambar 3.22. dan 3.23..

LARISIN

Web

Toko Clarissa

XYZ123

Tambah Promo Paket Produk

Detail Promo

Nama Promo

Text Editor

Deskripsi Promo

Text Editor

Status Promo

Level Pelanggan	Harga Paket Produk	Harga Setelah Diskon
● Normal	Rp. xx.xxx	Rp. <input type="text"/>
● Silver	Rp. xx.xxx	Rp. <input type="text"/>
● Gold	Rp. xx.xxx	Rp. <input type="text"/>
● Bronze	Rp. xx.xxx	Rp. <input type="text"/>

Kuota Total Produk Promo Bertingkat (Opsional)

Masukkan kuota

Anggaran Promo (Opsional)

Masukkan anggaran

Batal

Simpan

Daftar Produk

Nama Produk	Satuan	Jumlah	
Pilih Produk	Pilih	Input text	
Pilih Produk	Pilih	Input text	
Pilih Produk	Pilih	Input text	
Pilih Produk	Pilih	Input text	
Pilih Produk	Pilih	Input text	
Pilih Produk	Pilih	Input text	
Pilih Produk	Pilih	Input text	
Tambah Produk	Pilih	Input text	+

Gambar 3.28. Alternatif Desain Promo Making Pertama

LARISIN

Web

Toko Clarissa

XYZ123

Tambah Promo Paket Produk

Daftar Produk

Nama Produk	Satuan	Jumlah	
Pilih Produk	Pilih	Input text	
Pilih Produk	Pilih	Input text	
Pilih Produk	Pilih	Input text	
Pilih Produk	Pilih	Input text	
Pilih Produk	Pilih	Input text	
Pilih Produk	Pilih	Input text	
Tambah Produk			+

Level Pelanggan	Harga Paket Produk	Harga Setelah Diskon
● Normal	Rp. xx.xxx	Rp. <input type="text"/>
● Silver	Rp. xx.xxx	Rp. <input type="text"/>
● Gold	Rp. xx.xxx	Rp. <input type="text"/>
● Bronze	Rp. xx.xxx	Rp. <input type="text"/>

Detail Promo

Nama Promo

Text Editor

Deskripsi Promo

Text Editor

Status Promo

Kuota Total Produk Promo Bertingkat (Opsional)

Masukkan kuota

Anggaran Promo (Opsional)

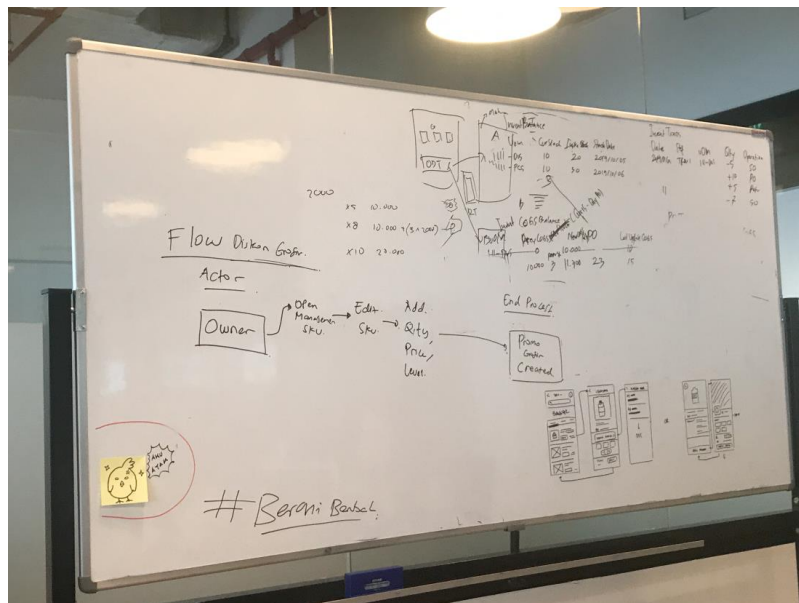
Masukkan anggaran

Batal

Simpan

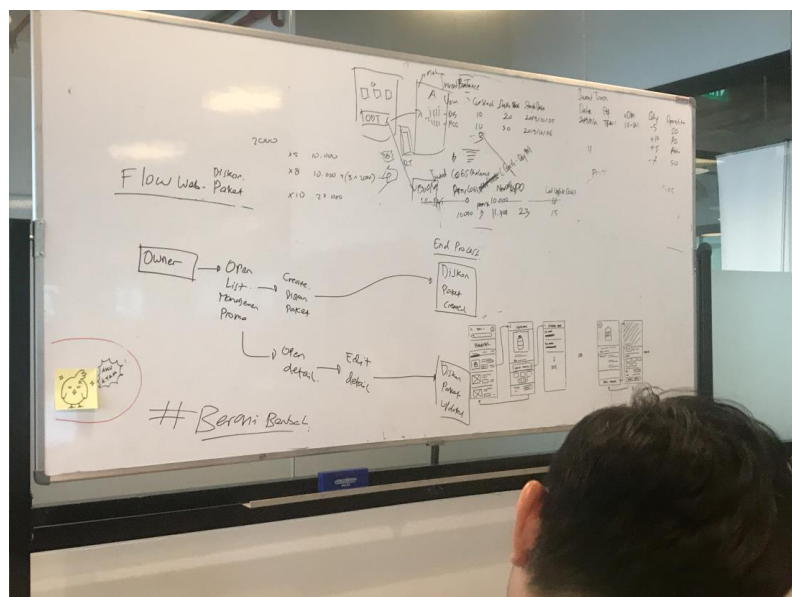
Gambar 3.29. Alternatif Desain Promo Making Kedua

44



Gambar 3.30. *Flow Diskon Grosir*

Setelah pembuatan desain pada gambar 3.21. dan 3.23, *Product Manager* merasa alur yang diberikan tidak jelas dan membingungkan. Sehingga yang terjadi adalah *design sprint* satu hari penuh untuk membahas website promo ini. Alur dari pembuatan promo ini dijelaskan kembali namun dengan cara yang lebih mudah dimengerti oleh desainer.



Gambar 3.31. *Flow Diskon Paket*

Dashboard

Manajemen Pelanggan

Produk

Riwayat Transaksi

Pesanan Online 18

Manajemen User

Manajemen Diskon

Stok/Inventori

Laporan

Hutang

Bantuan

Upload Foto

Nama Promo

Contoh: Promo Beli Satu Gratis Satu

27 / 35

Detail Promo

Pembelian satu renceng kopi ABC gratis satu sachet kopi ABC

0 / 2000

Jumlah Paket Produk (Opsional)

0 / 2000

Status Promo

Aktif

Daftar Produk

Cari Produk

Cari nama produk yang dibeli

Tambah Produk

No	Nama Produk	Satuan Produk	Jumlah	
1	Indomie Goreng Telur Asin 20g	Pilih	Input number	
2	Rokok	Pilih	Input number	
3	Sabun	Pilih	Input number	
4	Sup Krim Ayam	Pilih	Input number	
5	Sup Jamur Asparagus	Pilih	Input number	

Daftar Level

Level Pelanggan	Harga Paket Produk	Harga Paket Setelah Promo
Normal	Rp. xx.xxx	Rp. xx.xxx
Silver	Rp. xx.xxx	Rp. xx.xxx
Gold	Rp. xx.xxx	Rp. xx.xxx
Bronze	Rp. xx.xxx	Rp. xx.xxx

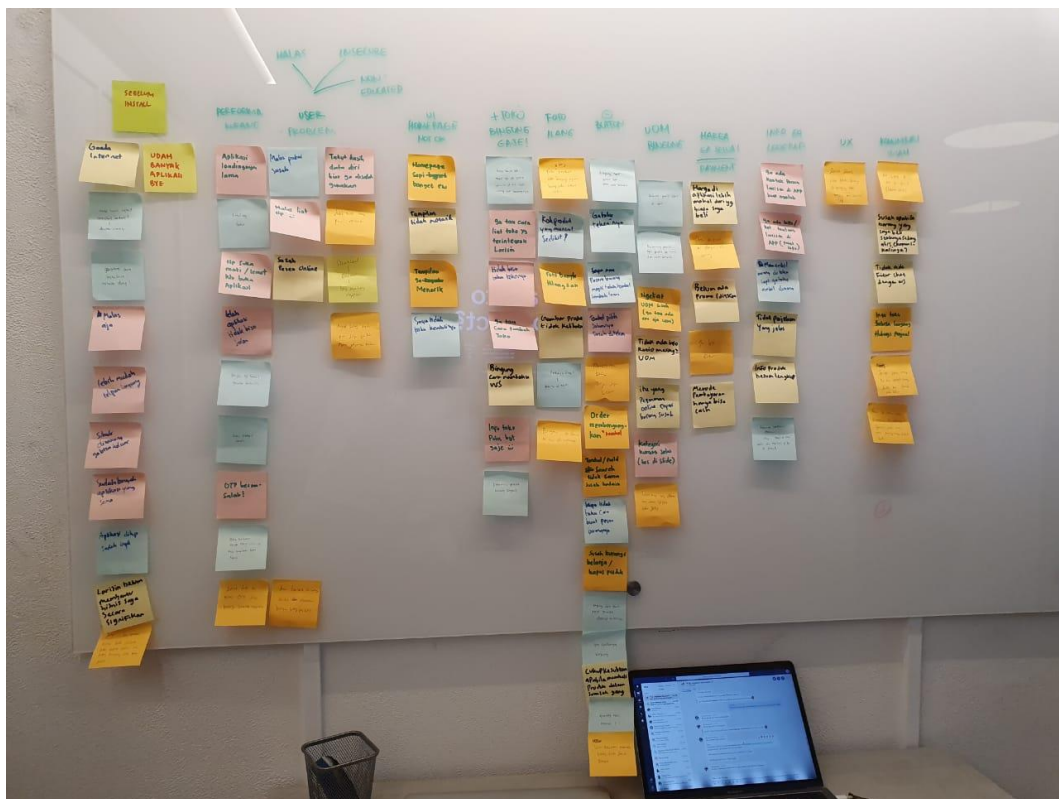
Simpan

Gambar 3.32. Final Desain *Website Promo Making*

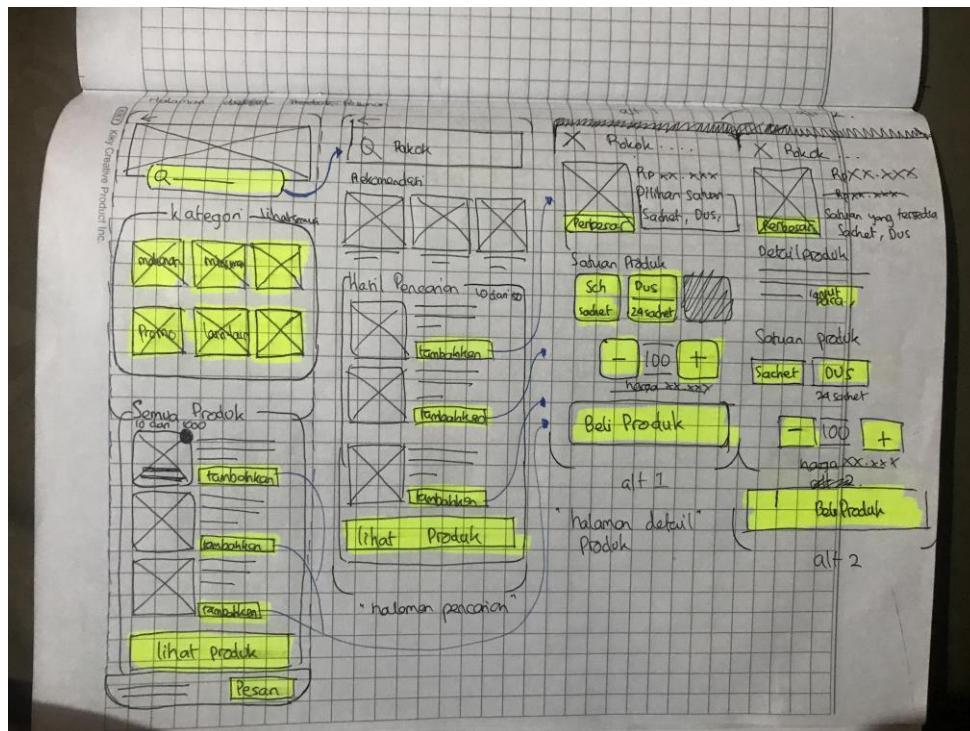
Alhasil desain final dapat diselesaikan selama *full design sprint* ini dengan *layout* seperti pada gambar 3.24. Penulis diberi masukan oleh para UI/UX desainer bahwa *space kosong* tidak apa-apa disbandingkan harus mengelompokkan semuanya menjadi satu screen penuh.

3.3.1.3. *Larisin Mobile Design Sprint*

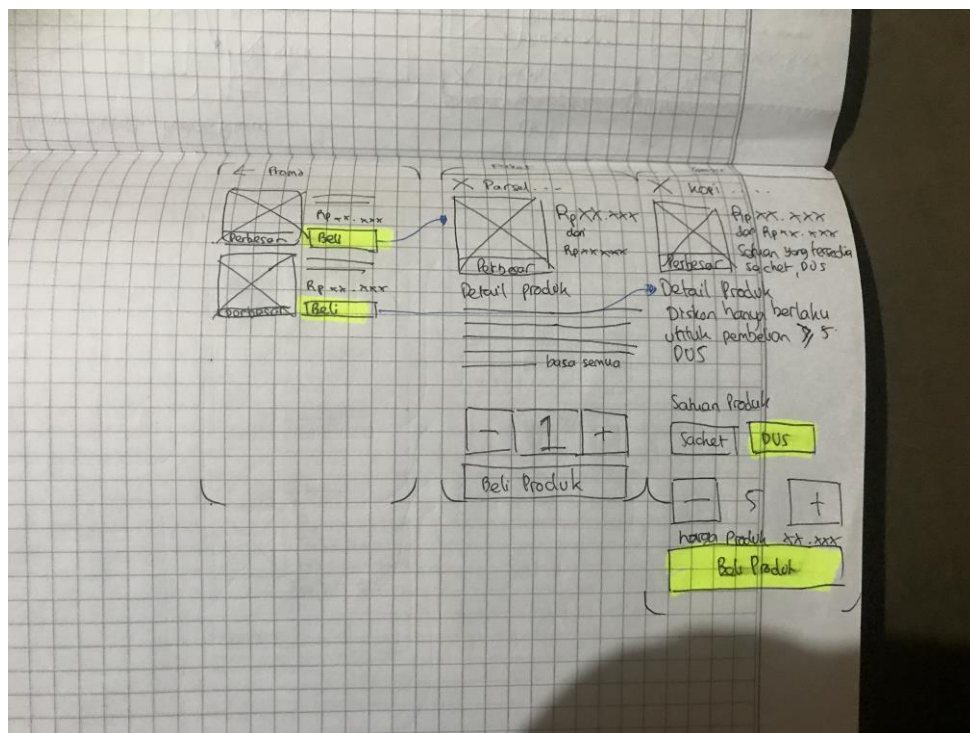
Pada kesempatan kali ini, Penulis melakukan *5 days of design sprint* bersama 2 UI/UX desainer, *Product Manager* dan *Product Analyst Intern* dengan tujuan untuk mencari solusi terhadap pengembangan aplikasi *Larisin Mobile* saat ini. Penulis menggunakan ilmu yang didapatkannya selama kuliah dan *workshop* untuk membimbing *design sprint* kali ini. Pertama yang dilakukan kita semua adalah brainstorming untuk mengumpulkan masalah sebanyak-banyaknya pada aplikasi saat ini dari sisi pengguna. Setelah itu kita mulai melakukan *clustering* terhadap masalah-masalah yang telah dibuat sebelumnya dan mengkategorikan masalah yang memiliki hubungan antara satu dan lainnya. Setelah itu kita melakukan voting menentukan masalah apa yang sebenarnya urgent dan perlu diselesaikan melihat hasil pengelompokkan tersebut.



Gambar 3.29. *Clustering dan Mapping*



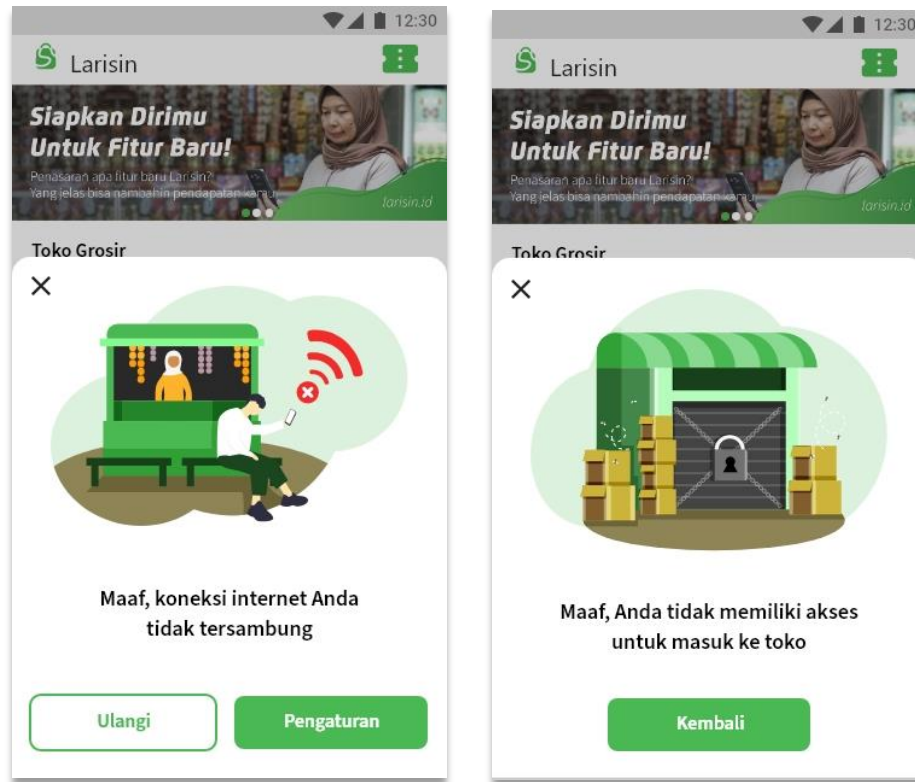
Gambar 3.35. *Wireflow* Pertama



Gambar 3.36. *Wireflow* Lanjutan

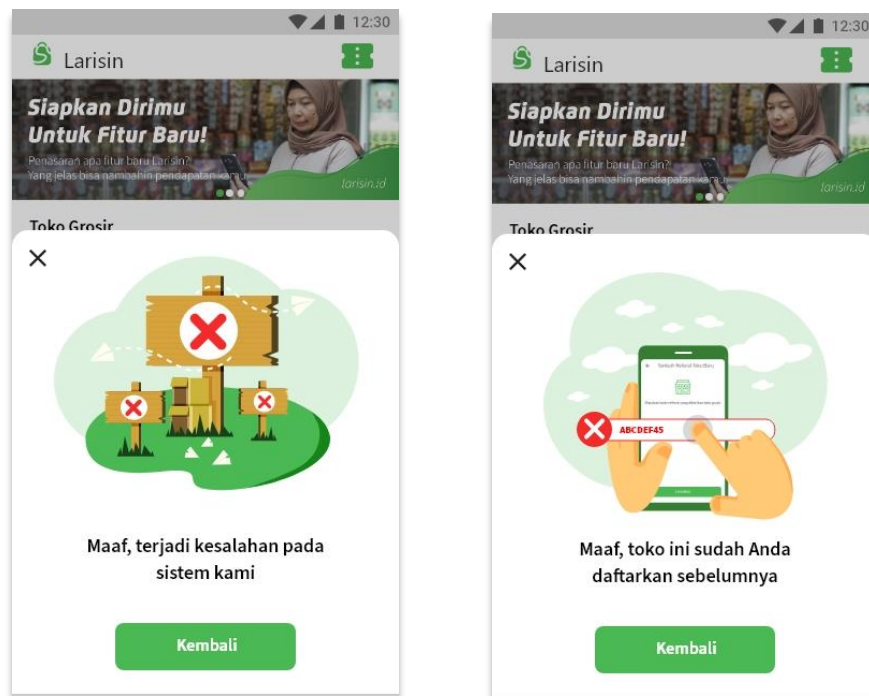
3.3.1.4. *Larisin Mobile Application Pop-ups*

a. *Error Messages*

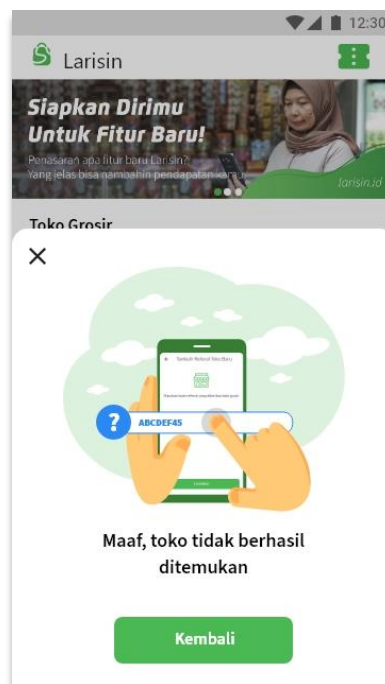


Gambar 3.38. Tidak ada Koneksi (kiri) dan Tidak Memiliki Akses Masuk Toko (kanan)

Product Manager meminta penulis untuk membuat *pop-up error message* untuk dipakai di aplikasi *Larisin Mobile*. Penulis membuat ilustrasi sendiri dengan menggunakan konsep warung dan toko untuk mencerminkan target *Larisin* itu sendiri.

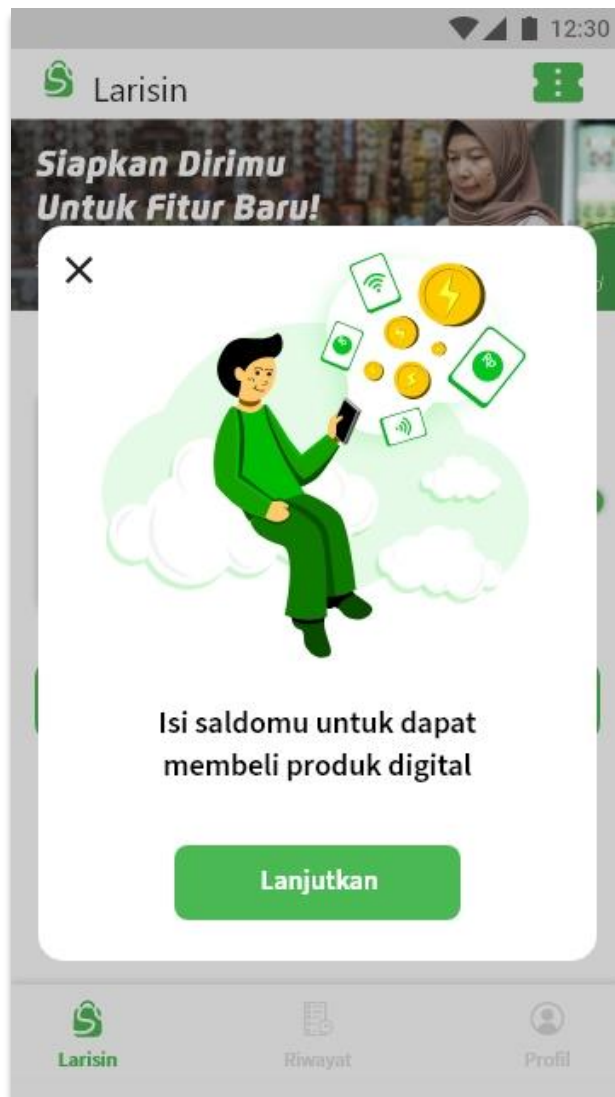


Gambar 3.39. Kesalahan Sistem (kiri) dan Toko Sudah Didaftarkan (kanan)



Gambar 3.40. Tidak Berhasil Menemukan Toko

b. Top-Up Saldo

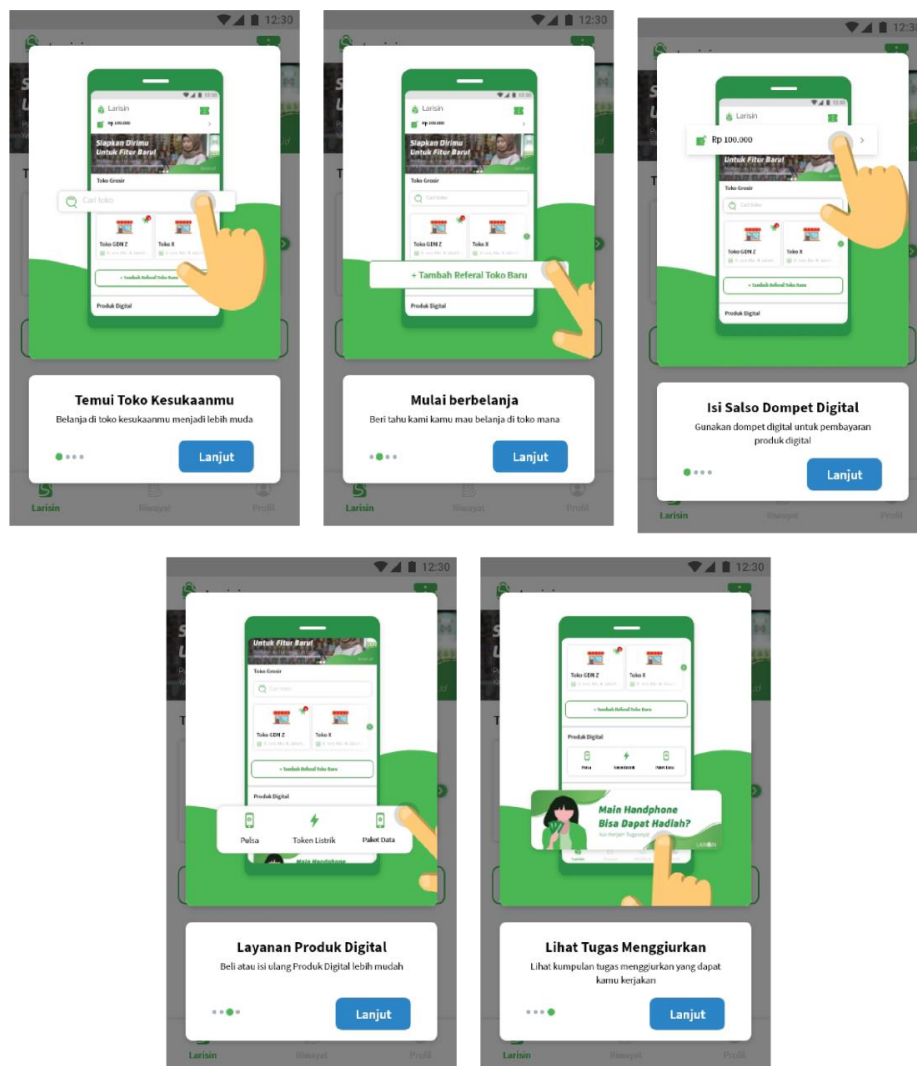


Gambar 3.41. *Pop-Up* untuk Top-up Saldo PPOB

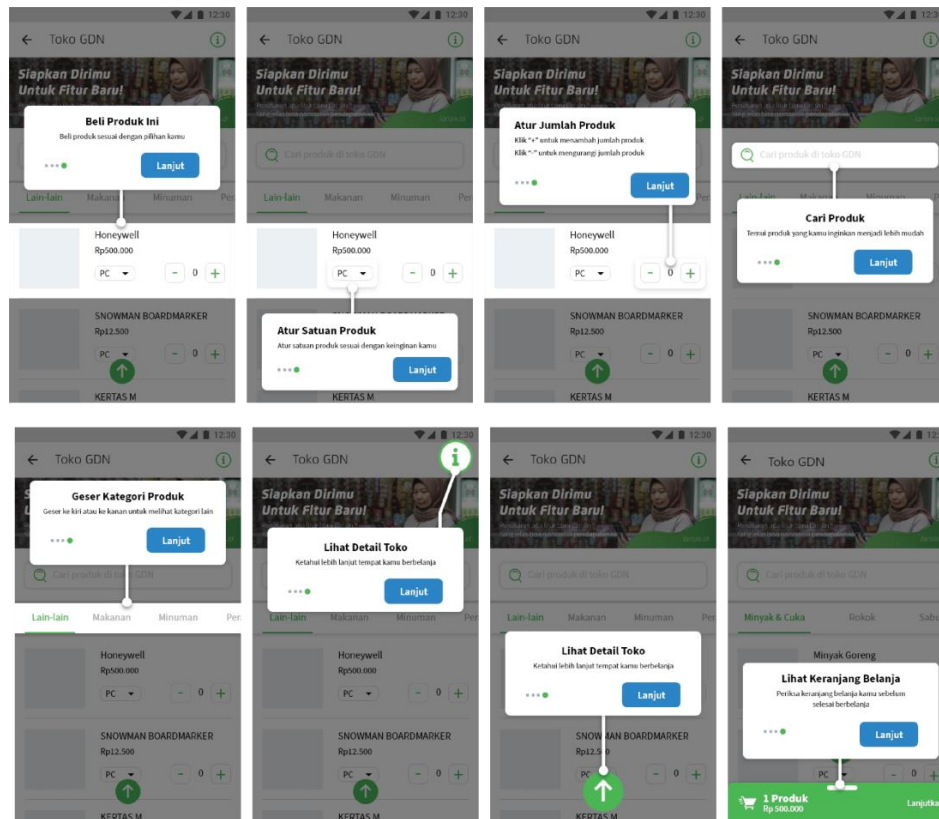
Pop-up ini dibuat agar pengguna melakukan pengisian saldo pada PPOB dan mengingatkan mereka juga apa yang bisa dilakukan PPOB tersebut. Konsep yang diambil adalah pengguna dapat dengan mudah isi saldo listrik, pulsa dan data paket dimana saja.

3.3.1.5. *Larisin Mobile Application Coachmark*

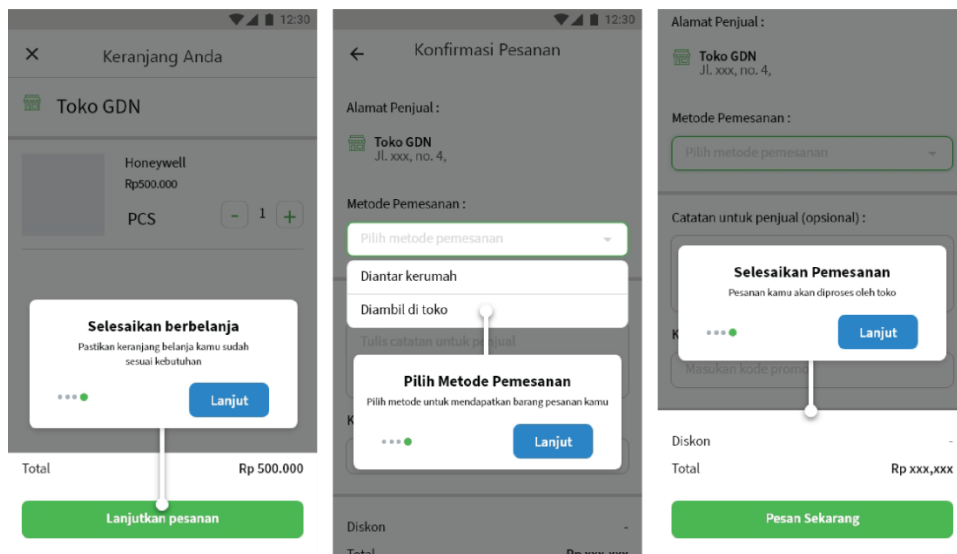
Penulis diminta untuk membuat coachmark yang nanti akan digunakan di *Larisin Mobile*. *Coachmark* di *launching* setelah pembuatan *guidebook* bagi pengguna *Larisin Mobile*. *Coachmark* sendiri bertujuan untuk mempermudah pengguna untuk mengerti cara pemakaian *Larisin Mobile* itu sendiri. Penulis menggunakan referensi dari aplikasi Dana dan Go-jek sebagai panduan pembuatan *coachmark* tersebut. *Coachmark* sendiri akan dibuat dua versi untuk, versi sekarang dan versi yang sedang dikembangkan.



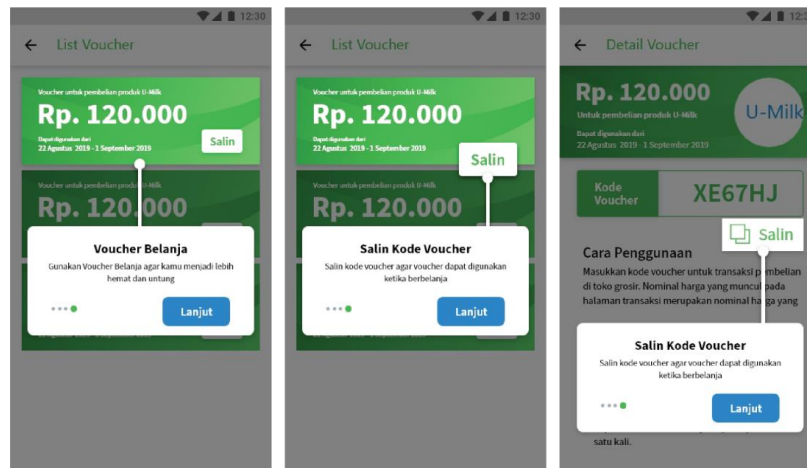
Gambar 3.42. *Coachmark* Halaman Utama



Gambar 3.43. *Coachmark Belanja Online*



Gambar 3.44. *Coachmark Cart dan Checkout*

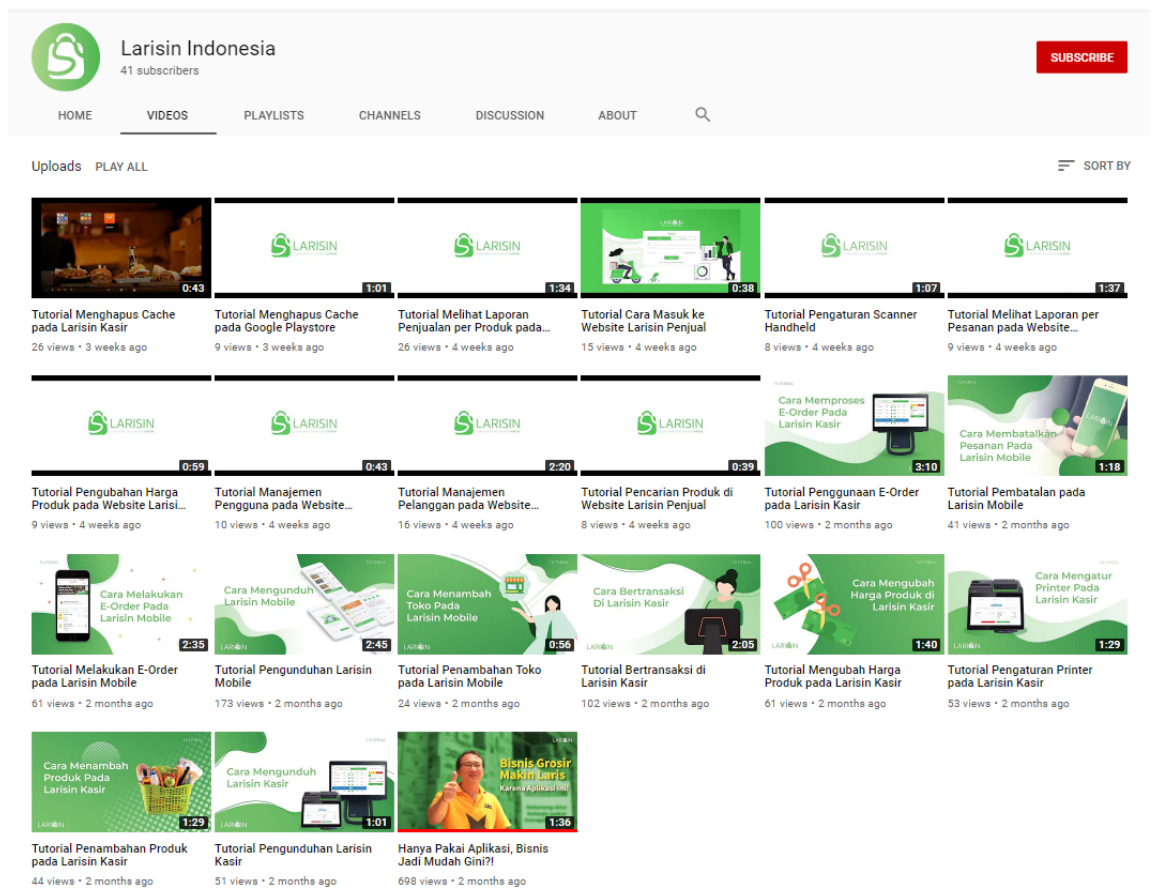


Gambar 3.45. Coachmark Penggunaan Voucher

3.3.1.6. Tugas Lain-Lain

a. Video

Selama magang, Penulis tak hanya menjadi UI/UX tetapi menjadi *video editor*, pengisi suara dan membuat *script* untuk video. Penulis sendiri merasa apa yang dilakukannya sedikit menyimpang dikarenakan *jobdesc* yang sangat berbeda. Penulis menggunakan aplikasi Adobe Premiere sebagai aplikasi utama untuk melakukan *video editing*. Penulis juga merasa tugas video yang selama ini dia buat melebihi dari *jobdesc* yang dia ajukan. Penulis juga merasa kalau video sendiri kurang efektif untuk pemasaran dikarenakan target audience yang jarang membuat aplikasi Youtube dan terlalu menghabiskan waktu untuk menonton video di area yang kurang kondusif, serta video tersebut tidak akan berguna lagi ketika adanya perkembangan baru aplikasi Larisin Kasir, Larisin *Mobile* dan *website* Larisin Penjual. Video dapat ditonton di *channel* Youtube Larisin Indonesia. Total video yang telah dibuat penulis sebanyak 21 video.



Gambar 3.46. Video yang Telah dibuat

1. Video Testimoni



Gambar 3.47. Video Testimoni dari CK Baru

Video mengenai testimoni Toko Grosit CK Baru di Bandung yang telah menggunakan Larisin sebagai kasir onlinenya. Link untuk video <https://youtu.be/3YR11zAudgA>

2. Video Tutorial Larisin Mobile

Penulis diminta untuk membuat tutorial keseluruhan untuk penggunaan Larisin *Mobile*, namun karena ini kurang efektif makanya Penulis disuruh untuk membuat *guidebook* dan *coachmark*.

3. Video Tutorial Larisin Kasir

Penulis diminta untuk membuat Video tutorial Larisin Kasir dan untungnya video ini lebih efektif karena tahapan yang lebih banyak dan ruwet sehingga harus menonton sampai habis untuk lebih mengerti.

b. Voucher

Penulis diminta untuk membuat voucher fisik khusus dari request toko grosir yang kemudian akan diberikan kepada pelanggan toko tersebut sebagai upaya marketing dan promosi agar semakin banyak yang mengunduh aplikasi Larisin Mobile.

1. Toko Budi Ayu



Gambar 3.42. Voucher Toko Budi Ayu

2. Toko Sinar Boedhi



Gambar 3.43. Voucher Toko Sinar Boedhi